PLAYSTATION 2 • PC • GAMECUBE • XBOX • GBA • PSP • NINTENDO DS

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESM

JUNI 2005
NUMMER 06
JAARGANG 13
WWW.POWERWEB.NL



MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION
BLINGT UIT!

XBOX 360
JAN OP BEZOEK BIJ MICROSOFT VOOR EEN EXCLUSIEVE HANDS-ON

pre E3 SPECIAL

GOD OF WAR
MIJN HEMEL!

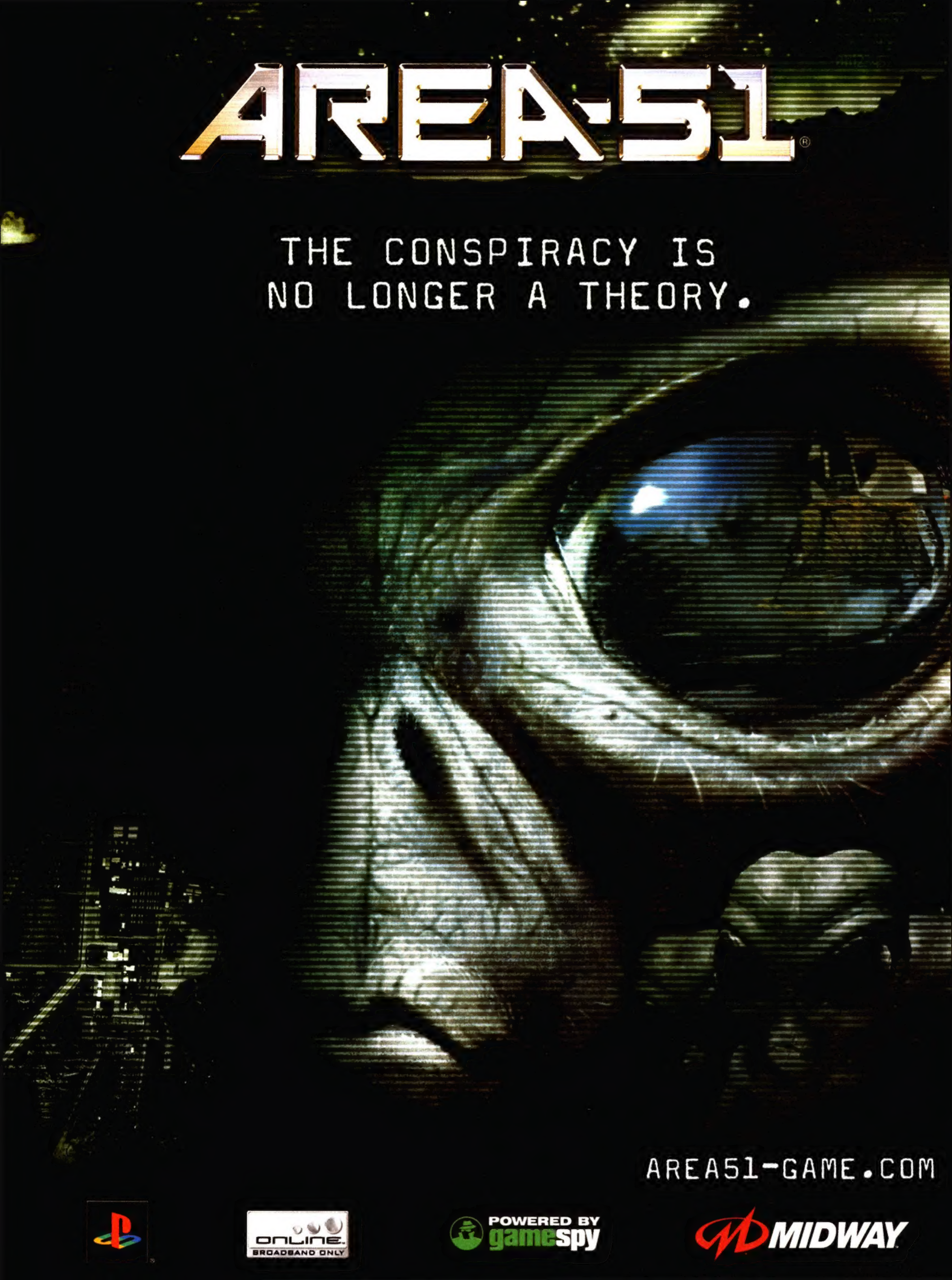
TEKKEN 5
TOE AAN VERNIEUWING

FORZA
MOTORSPORT

THE LEGEND OF ZELDA
LINK IS TERUG

BOKTAI 2 • PARIAH • WIPEOUT PURE • DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL • MARIO PARTY ADVANCE
COLD WINTER • MONSTER HUNTER • NINTENDOGS • SPARTANS • STRONGHOLD 2 • HELLGATE: LONDON
FREEDOM FORCE VS THIRD REICH • GHOST IN THE SHELL • DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN


Discover the mind-blowing truth about UFOs, Roswell, alien autopsies and more as you blast your way through the US government's most secret and secure military facility: Area 51.
Battle an enemy unlike anything you've ever faced
Mutate and experience amazing alien abilities.
Intensify the action with online multiplayer combat
MATURE
M
Blood
Intense Violence
Strong Language
CONTENT RATED BY ESRB
PC CD-ROM SOFTWARE
XBOX
XBOX LIVE ONLINE ENABLED
PlayStation 2


AREA-51®
THE CONSPIRACY IS
NO LONGER A THEORY.
AREA51-GAME.COM
ONLINE
BROADBAND ONLY
POWERED BY
gamespy
MIDWAY


Juice Your World.
Get Modded. Get Racing. Get Juiced.
Juiced
www.juiced-racing.com
PlayStation 2
XBOX
LIVE
PC CD ROM
Runs great on
vodafone live!
POWERED BY gamespy
juice games
THQ
www.thq.co.uk

Voor wie het nog niet wist: het is zomer! Tijd voor popfestivals, braderiën, terrasbezoek en andere (hopelijk) zonnige bezigheden. Hebben de PU redacteuren ook van die speciale zomerse dingetjes waar ze bijzonder naar uitkijken?

ED



Hoogtepunt van mijn zomer wordt natuurlijk de feestweek in juli in het kader van "Monnickendam 650 jaar stadsrechten". Allerlei markten, oude ambachten, middeleeuwse feesten en iedereen zal 14e eeuwse kleding dragen. Ik kan niet wachten om mijn groene maillot aan te trekken!

BORIS



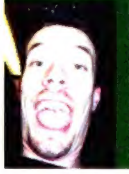
Ik zal vanzelfsprekend niet ontbreken op het Opel Manta Pimp My Ride weekend in Stampersgat. Verder ben ik bang dat het vooral hard werken gaat zijn met opnames voor Gamekings, BNN en alle zakelijke shit die daarbij komt kijken. Ennuuuh, volgens mij gaat de PU ook gewoon door, toch?

JAN



Jazeker gaat de PU gewoon door! Gelukkig wel zeg, de schoorsteen moet wel blijven roken natuurlijk. Ik heb trouwens een aantal hele leuke ideetjes voor een paar zomerspecials. En ik verklap ze nog niet, anders zijn er ineens twee andere gamesbladen die 'toevallig' dezelfde ideetjes hadden.

JEROEN



Ik geef 't niet graag toe, maar de zomer is vooral mijn favoriete seizoen omdat je dan je zonnebril kunt dragen zonder dat iedereen vreemd opkijkt. Mijn vriendin wil namelijk niet dat ik naar andere vrouwen kijk en dat is toevallig mijn hobby. Met m'n zonnebril op, kan ze nooit zien waar ik mijn blik op gericht heb.

J.J.



Mijn Bulgaarse vriendin zal deze zomer een aantal maanden overkomen, dus we gaan lekker al die typisch Nederlandse dingetjes doen. Naar Madurodam (hoewel; de kroketten in het restaurant, zijn daar aan de kleine kant), met de boot naar Marken en het Pannenlappen Museum in Spanbroek natuurlijk.

STEVEN



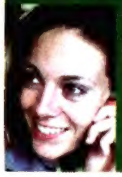
Ik struin in de zomer altijd heel veel braderiën en rommelmarkten af. Je moest eens weten wat voor dope oud gamespul je daar tegenkomt. Ik weet nog dat ik vorig jaar tijdens de jaarmarkt in Slubberkuttenveen zomaar opliep tegen Army Men: Sarge's Heroes voor de Dreamcast. Nog in de originele verpakking!

JURJEN



Ik hou niet van zomerse evenementen. Al die zwetende lijven, en je moest eens weten hoe de mensen in mijn provincie dan ruiken. Nee, als het lekker warm is, zoek ik de rust op en lig ik in het gras met een boek van mijn favoriete filosoof Nietzsche en een sixpack van mijn favoriete biermerk.

MURIËLLE



Het liefst lig ik gewoon aan 't strand in Egmond of Bergen, maar ik ga zomers ook altijd een weekje naar Drenthe om me helemaal uit te leven tijdens het Ponykamp in Grollo. Dus als de jongens weer mijn traditionele ansichtkaartje krijgen met De Groeten uit Grollo, weten ze dat ik weer helemaal in m'n element ben.

IEMAND MOET HET DOEN

Terwijl het KNMI waarschuwde voor windstoten en hagelbuien, kregen we deze foto van Jurjen binnen. Gemaakt in Santa Monica waar hij aan de vooravond van de E3 de nieuwste games van Activision checkte. Zon, zee, drankje erbij... en maar klagen dat Ed 'm had opgedragen om al ter plekke aan z'n artikel te beginnen. Zwaar hebben die jongens het toch hè?



PRE3

Mijn koffers zijn gepakt, het ticket is geboekt en de portemonnee is grondig gescand op restjes van het een of ander. Ik ben klaar voor de games, consoles, goodies, boothbabes, party's...voor de E3 dus!

Het is dat we de Gameplay nog hebben, anders zou ik dit het hoogtepunt van het jaar noemen, maar in de buurt komt het zeker.

Het lijkt wel of we elk jaar met meer man naar de E3 gaan en dat de E3 ook steeds langer gaat duren. Een paar jaar geleden gingen er hoogstens twee redacteuren drie dagen naartoe, nu gaan we met dertien man (inclusief Gamekings) acht dagen. Dat laatste niet om nog even een bezoek te brengen aan Universal Studios of Las Vegas (alhoewel..) maar omdat het pre E3 gebeuren bijna grotere vormen aan begint te nemen dan de beurs zelf. Zo hebben we maandag -twee dagen voor de opening- een persconferentie van Capcom, gevolgd door een van Activision en sluiten we af met die van Sony en Microsoft.

De reden is simpel, men wil niet ondersneeuwen in het geweld dat op woensdag losbarst en hoopt zo op meer exclusieve aandacht. Maar als iedereen dat doet heeft het weer weinig zin, en dus vonden er de afgelopen weken al een aantal pre pre E3 evenementen plaats. In de prE3 special in dit nummer dus vast een voorproefje. In het volgende nummer volgt het volledige verslag, uiteraard inclusief extra E3 bijlage: The Daily Gamer.



NIELS

ED'S DUISTERE VERLEDEN



Veel weten we niet over het verleden van onze eindredacteur. Opgegroeid in de Amsterdamse Indische buurt, op school in Amsterdam Noord, studententijd jaren tachtig... het vreemde is; als je er over doorvraagt, laat hij weinig los. Het was een hele ruige tijd waarin hij alles deed wat God verboden heeft, vertrouwde hij ons ooit toe na een avondje borrelen.

We waren dan ook niet verbaasd dat onze eindbaas exact de benaming en de uitwerking van alle soorten drugs kon noemen die in een wel heel duister pakketje naar ons werden opgestuurd. Zelfs de hashverkruimelaar en de XTC-pillen hadden voor hem geen geheimen.

De drugs hebben zijn hersens niet aangetast dat moeten we toegeven, maar mede gelet op sommige andere redactieleden, raken we er steeds meer van overtuigd dat je er wel kaal van wordt.

UIT DEN OUDEN DOOSCH



Sinds kort ligt de nieuwe PU Agenda weer in de winkels. Al vijf jaar maken we dat ding en hoewel we de oplage elk jaar weer vergroten is ie altijd in no-time uitverkocht. Groot verschil met de PU, is dat als er een fout in staat, de kopers daar een jaar lang mee geconfronteerd worden. Heel pijnlijk dus dat in de eerste PU Agenda twee maanden op z'n kop waren afgedrukt.

Inmiddels hebben we zoveel ervaring met het agenda maken dat er geen enkel foutje meer in staat, net als in de PU (kuch).

ED

KUNST AAN HUIS



Sinds Jan is verhuisd, horen we hem voortdurend opscheppen over zijn 'gameroom'; oftewel de bovenste verdieping van zijn Amsterdamse grachtenpand. Hij is al maanden bezig het helemaal tiptop in te richten maar toch miste hij nog wat.

Voor één lege witte muur riep Janneman de hulp in van comic-tekenaar/schilder Sasha Jovanovic. Jan hoopt nu op royalties van Remedy en Take 2 voor de free Max Payne publicity want hij had er niet op gerekend dat ie die gast ook nog moest betalen...

SCHUTTINGCRAFT

Steven speelt de hele dag Warcraft, dat wist je al. Het is zelfs zo erg dat de man hardop allerlei wartaal uitslaat als hij achter zijn computer zit. Hij heeft het alleen nog maar over Auction Houses, Aspect of the Cheetah, Honour Systems. Boris, die helemaal geen reet met Warcraft heeft, wordt er gek van. Tot overmaat van ramp staat het bureau van Steven bij Gamekings pal naast dat van Boris...

Maar daar heeft Boris iets op gevonden; een natuurlijke afscheiding tussen de bureaus. Simpel, effectief, en lekker kleurrijk. Alleen moet het nog effe groeien. Misschien kan Boris wat wietlampen lenen van PSV?



INHOUD

54 MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION

Geheel naar de trend van de laatste tijd kun je in Midnight Club 3 je auto pimpen tot de ventieldopjes aan toe. Gelukkig is daarbij het racegedeelte allerminst ondergesneeuwd en dat levert een hele goede game op met letterlijk alles erop en eraan.



58 FORZA MOTORSPORT

Over Gran Turismo waren Boris en J.J. het in grote lijnen met elkaar eens, Forza Motorsport leverde echter letterlijk en figuurlijk een aantal heftige botsingen op. Eén ding is echter onbetwistbaar: de Xbox heeft er weer een lekker racespel bij.



61 TEKKEN 5

Tekken is een legendarische serie maar de glans begint er toch een beetje van af te bladderen. Dit deel moest maar het laatste zijn, dan neemt de franchise tenminste nog waardig afscheid.



24 GOD OF WAR

Zelden lazen wij een positievere preview. Als God of War volgende maand geen Gold Award in de wacht sleept, dan heeft Ed beloofd dat ie de hele weg van Haarlem naar Monnickendam achteruit zal rijden.



68 FREEDOM FORCE VS THIRD REICH

Een MMORPG in cartoonstijl die speelt als een squadbased RPG. Volgens Jan is dat heel erg leuk en vogens Jeroen is het helemaal geen MMORPG...

55 BOKTAI 2 SOLAR BOY DJANGO

Zonder zon zou het leven op Aarde niet mogelijk zijn, maar ook voor het spelen van Boktai 2 is die koperen ploert essentieel. Jeroen speelde de game en laat zich in de review van z'n poëtische kant zien. Een verhaal over kwetterende pimpelmeesjes en matineuze hardlopers...

62 THE MATRIX ONLINE

Hier op de redactie zijn we allemaal in de ban van World of Warcraft dus een MMORPG moet wel van hele goede huize komen om ons nog te imponeren...

GETEST OP / VERSCHIJNT OOK OP

NINTENDOOD 1

Heej PU,
Ik wilde ff reageren op 'Nintendood' uit Yo! Post nr.4.
De PU zou Nintendo er uit moeten gooien omdat Nintendo z'n eigen blaadje heeft. En wat dan nog? Sony en Microsoft vast ook! Moet de PU hun er dan ook uit gooien? De PU is met name zo goed omdat ze juist ALLE consoles gebruiken! En misschien ogen Nintendo spelletjes wel kinderachtig maar ik zie niemand Mario Sunshine zo snel uitspelen als Halo.
Ik kijk niet alleen naar Nintendo ook naar Microsoft, maar ik zou niet weten waarom ik een Xbox zou moeten kopen. HALO? Gespeeld en AFGEWEZEN! De singleplayer is niks, alleen de multiplayer is leuk daarom spring ik liever op "stomme beestjes" met een "stinkloodgieter". Capcom laat Resident Evil 4 echt niet zuigen op de "gaycube" en RE4 wordt echt niet beter op de PS2 als Sony's console Killzone al niet eens soepel kan laten draaien.
Metroid een k*tnaam? Wat dacht je van Halo en Blinx? en dan ook nog die "origineel" bedachte namen voor een vervolg: Halo 2, Blinx 2.
Boris gelijk geven over Metroid Prime 2 Echoes is ook niet zo slim als je kijkt naar zijn review over SW Battlefront. En dan luister je ook nog naar één van de vier Gamekings! Want de anderen met hun positief commentaar, daar schrijf je natuurlijk niet over.
Ik heb met de DS gespeeld en als je de eerste keer touched, weet je zeker dat je dat ding moet hebben. En die PSP heeft alleen maar goede graphics als je dat belangrijker vindt dan gameplay, kopen zou ik zeggen.
Die oorlogs en autosims komen beter tot hun recht op de PC. Jurjen en Steven die zogenaamd "met hun kop in Mario's hol zitten" weten tenminste wat goede games zijn, in tegenstelling tot jij want jij beoordeelt alles subjectief en je kan beter objectief beoordelen!
De dag dat ik een PSone kocht en later een N64 bespeelde, merkte ik dat de N64 beter was (objectief) en dat is nu net zo met de consoles van nu. NGC 'is' gewoon beter dan PS2 qua kracht en sneller dan de Xbox.
En waarom zouden N-freaks niet houden van veel blood, gore en zieke shit? Ik heb een NGC en speel RE4, Doom3, etc. (ook al is Doom 3 op de PC) dus... pak die Cube bij zijn handvat, installeer hem bij je thuis en stop die CD in de gleuf!
Nog een ding... Mag ik je adres hebben, het lijkt me leuk om een klein kindje van 5 jaar bang te maken met zijn Xbox en PS2.
Verder PU, ga zo door, jullie doen het te gek! Met uitzondering van mensen in de Yo! Post zetten die denken dat ze weten waar ze het over hebben.

Sjobbe | Weesp

Oké, dit is de laatste keer dat we zo'n brief in de Yo!Post zetten...

PU BABE

Beste PU,
Allereerst mijn dank voor jullie te gek gave blad. Nu kocht ik laatst de PU van april (ja, meisjes lezen ook de PU) en ik zag jullie speciale cover van de PSP vs DS special en ik dacht wat jullie kunnen met zo'n fotomodelletje kan ik ook (maar dan beter hihi).
Dus hierbij een leuke foto van mezelf. Als ik in jullie blad zou mogen ben ik jullie voor altijd dankbaar ;)
Groetjes en een dikke kus.

Mariëtte Grein | Hengelo

Had dat fotomodel van ons niet veel minder kleren aan? Probeer het volgende maand nog een keer maar dan meer in die stijl dan wordt het misschien écht een leuke foto, en je wordt vrijwel zeker Brief van de Maand.



VIG

Beste PU,
Vorige maand was de VIG aanbieding: draadloze controller voor de PS2 of Xbox en onder die aankondiging stond vermeld dat er volgende maand iets voor de NGC en de PC zou zijn. Gistermorgen hoorde ik weer het goddelijke geluid van een verse PU die door de brievenbus viel, en ik check dus meteen waar de VIG deze maand extra korting op geeft (want ja, we zijn allemaal zuinige Nederlanders) en nou is er deze maand dus potverdikke weer korting op een draadloze controller voor de PS2 of Xbox.
Ik weet dus niet wat jullie bedoelen met "Ben je meer een Cube of PC fan, check dan volgende maand wat we voor je hebben" want de Cube en PC fans hebben deze maand niks... (Ik denk ook niet dat er veel draadloze controllers voor de Xbox en PS2 met VIG korting verkocht gaan worden omdat immers alleen de PC en Cube fans deze maand mogen checken wat jullie deze maand voor ze hebben) Gr,

Martijn | Internet

Je hebt gelijk maar dit nummer maken we het goed. Nog 34 keer je duim en wijsvinger natmaken...

NINTENDOOD 2

Wat lees ik, 16 jarige en trotse Nintendo-fanboy in PU nummer 04?? Gooi Nintendo eruit?? Gaycube?? Stink-tendo?? Wauw heb je dat helemaal zelf bedacht joh?
Knap gedaan voor iemand wiens hoofd vol belachelijke vooroordelen zit in plaats van hersens. Ik bedoel, kleuterspelletjes?? Sodeflikker een eind op gast! Nintendo mag dan misschien bekend zijn om vrolijke platformers met olijke figuurtjes, maar kinderachtig? Begint dat nu niet een beetje achterhaald te worden?
Oké, voor al jullie domme EA gamers en arrogante PS2 bezitters zal ik het nog eventjes haarfijn toelichten. Kijk, Nintendo maakt blije games, volg je dat? Maar, beste jongens en meisjes, dit betekent NIET dat ze kinderachtig zijn. Duw een vijfjarige een controller in zijn kleine knuistjes en laat hem Zelda of Mario spelen, of een andere 'kiddy' game. Wedden dat hij binnen drie minuten vast zit?
Geef maar toe, jullie vinden het wel leuke games, alleen jullie denken dat je dan uitgelachen wordt. En dat, jongens en meisjes, is heel zielig!
Trouwens ik wilde ook ff reageren op die opmerking dat Resident Evil 4 toffer op de PS2 wordt. Hier gebruik ik een quote bij van iemand die juist bekend staat als 'anti-Nintendo'. Juist, dat is J.J. Hij zei een keer over Splinter Cell op de PS2: 'Waarom zou je een spel uitbrengen op een console die de grafische pracht er van toch niet kan weergeven?' Ditzelfde is het geval bij RE4 op PS2. De slanke zwarte doos heeft gewoonweg de kracht niet in huis om RE4 grafisch fatsoenlijk neer te zetten. En wedden dat de online optie een gimmick wordt?
Oh ja, bezoek eens een logopedist, want als je de naam Metroid al k*t vindt om uit te spreken is de hoop op een goede baan, een leuke vrouw en gezonde kinderen al bijna wishfull thinking. En beter opletten bij Engels kan ook geen kwaad.('They Rulezzz'?? They Rule zeg je dan, heikneuter!)
En als je het over de DS hebt, spreek dan voor jezelf wil je, je bent zo al zielig genoeg. Op de DS komen tenminste spellen met innovatie en goed uitgewerkte gameplay, geen games waarvan de developers zich blind hebben gestaard op graphics.
Begrijp me niet verkeerd, de PSP is een tof dingetje, maar de DS is toch heel wat vernieuwender. Wat doet Sony met de PSP? Maakt er een draagbare PS2 van. Wat doet Nintendo met de DS? Voegt nieuwe gameplay elementen en frisse ideeën toe. Ook een voordeel van de DS is dat hij de helft kost van waarvoor je een PSP aanschaft.
Jurjen en Steven, doen jullie mee met mijn NETB? (Nintendo Extremistische Terreur Beweging) Onze eerste plannen zijn om gaymers (zoals Nintendood) om zeep te helpen. Verder kan de grote baas van Capcom niet een paardenkop, maar een heel paard in bed verwachten als hij ons nog één keer zo erg naait als met RE4. Oh ja, al jullie Nintendo haters, please shut tha F#CK up!! Dat jullie jaloers zijn weten we nu wel.
Da groetuh,

Stefan Hoen | Internet

We kennen de vrouw van de baas van Capcom; die man zal echt niet schrikken van een paard in z'n bed.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

STICKERT

Heey PU-Goden,
Ik ben nu zo'n 5 á 6 jaar abo op jullie blad (wat trouwens erg dope is). Alleen er is één ding wat iets minder is... Er moeten wat meer posters bij want mijn muren zijn Saai!!! Trouwens dat stickervel is erg vet (check bijgestuurde foto's!!!). Eindelijk een beetje mooie PC want al die grijze shit is niet echt mooi.
De groeten van een trouwe PU lezer.

Jakka | Internet

Kijk, zo zien we het graag. Krijg je goodies bij de PU, dan laat je natuurlijk even zien wat je ermee gedaan hebt. Een soort pimp your PC zeg maar.



GAMECOLLECTIE 1

Beste PU gasten,
Toen ik de foto's van Sjoerd van Gestel zag, moest ik er ff op reageren met mijn collectie. Ik kon namelijk bij de laatste generatie consoles niet meer kiezen welke nou de beste was dus heb ik ze allemaal maar genomen.
De GameCube natuurlijk voor de Zelda, Mario, Metroid en Resident Evil. De Xbox voor Xbox Live games en de PS2 een beetje voor de RPG's alhoewel ik niet veel met de PS2 speel (ik weet niet wat het is maar ik vind de andere consoles toch beter).
Ik heb ook wat foto's opgestuurd jullie zullen zeker niet onder de indruk zijn met wat jullie hebben staan, maar ik ben er trots op.
Naja de mzzl en zet 'm op verder met jullie blad.
Laterzzzzz

Hannes Reinders | Den Helder

Mooi spul hoor, vooral die oude cassetterecorder en die typemachine.



GRAN TURISMO 4

Yo gasten,
Ongeveer een weekje geleden kreeg ik het aprilnummer door de brievenbus geschoven. Ik was verrast, twee voorpagina's, toen kwam ik erachter dat het zo'n leuk omkeerboekje was.
Maar goed, laat ik maar ter zake komen. Ik was dus lekker aan het lezen in mijn verse PU en plotseling zag ik daar een 82 staan bij Gran Turismo 4, op zich was daar niet zoveel mis mee. Het was wat aan de lage kant vond ik maar daar gaat het hier niet om. Ik bekeek toen wat voor cijfers jullie gegeven hebben voor Graphics, Replay en Gameplay. Toen besefte ik dat er echt iets niet klopte.
Ik zag een 10 een 9 en een 8 staan. Ik bedacht bij mezelf dat dit wel eens wat meer als een 82 zou kunnen zijn. Dus ik vloog de trap op naar mijn kamer en pakte daar mijn hypermoderne Casio Color Power Graphic CFX-9850GB PLUS-we of op z'n oud Hollands gezegd: mijn rekenmachine. Ik typte de getalletjes in en berekende daarvan een gemiddelde. Tot mijn grote verbazing stond daar een dikke vette 9 op mijn schermpje. Ik weet dat de cijfers soms wat naast het gemiddelde liggen die je op deze manier kan berekenen maar dit was toch wel een groot verschil vond ik. Ik vraag me daarom af hoe het komt dat jullie op een cijfer als een 82 kunnen komen.

Jim Albers | Internet

De drie cijfers die gegeven worden, drukken (inderdaad) geen gemiddelde uit. Je kun er sowieso vanuit gaan dat we meer waarde hechten aan de gameplay dan aan de graphics en daarbij komt dat de deelcijfers zijn afgerond. De 9 voor replay is misschien een 8,5 de 10 voor graphics een 9,6 en de 8 voor gameplay een 7,6. Dan krijg je een gewogen gemiddelde gebaseerd op de PU-standaard, afgesproken en vastgelegd op 17 mei 1997: 6 x 7,6 + 3 x 8,5 + 1 x 9,6 = 81,7 en dus afgerond een 82!

★ BRIEF VAN DE MAAND ★

GAMENDE VROUW

Hallo PU,
Hoe krijg ik mijn vrouw weer aan het gamen? Het is een lastig probleem. Vroeger was het simpel. Vectrex aanzetten en vechten wie het eerst met Cleansweep mocht spelen. Niet verder komen bij Zelda op de NES? Even vragen waar zij was en hoe ze die ene puzzel had opgelost. Had ze een hogere score behaald dan moest daar wat aan gedaan worden. Zag ze keer op keer opstijgende raketten met vuurwerk bij Tetris? Ze moest wel iets anders bedoelen want ik zag die dingen nooit. Gouden tijden braken aan toen ToeJam and Earl op de Sega 16 bits verscheen. Samen op de tv bezig zijn. Dagen, weken, maanden plezier met z'n tweeën.
Met de komst van de PlayStation werd haar interesse al wat minder. Lost Vikings heeft ze nog uitgespeeld. Voor een potje rammen met Tekken was ze nog wel te porren. Maar toen hield het vrijwel op.
Drie jaar lang heb ik alleen mogen/moeten genieten van Tomb Raider, Abe's Oddysee, MediEvil, Metal Gear Solid enz. Het kon haar allemaal niet meer boeien: "Te veel knoppen".
Gelukkig was mijn zoontje anders. Hij was drie jaar toen hij Spyro the Dragon ontdekte. Eerst met mij. Later met af en toe wat hulp van mij of, als ik er niet was, van mijn vrouw. Maar de geest wilde niet meer overspringen bij haar. Gamen leek passé.
Het is leuk, een zoontje die van gamen houdt maar niet alle spellen zijn geschikt voor hem en velen gaan hem boven zijn petje. Voor vragen moest ik terecht bij de walkthroughs en dat is toch iets anders dan overleg met iemand van vlees en bloed.
Met Mario Sunshine had ik even hoop. Zou ze Pikmin ook oppikken? Helaas het was een korte opleving.
Gelukkig kon ik door de jaren heen met mijn zoontje avonturen beleven, sporten en puzzels oplossen. Maar het bleef een gemis dat zij niet meer van de partij was.
En nu is alles anders. Mijn zoontje en ik moeten op onze beurt wachten. Pas als ze drie keer is doodgegaan mag een van ons weer. Tenminste dat zegt ze telkens. Ik zie toe hoe ze de wereld om haar heen vergeet en zich helemaal verliest in het tekenen en wegblazen van wolkjes; het maken van zeepbellen en het schieten van eieren. Een gelukkig gevoel maakt zich van mij meester. Ze heeft de prinses gekozen om aan te geven op welke plek ze in de ranglijst staat.
Nu mijn dochtertje van vier nog.

Jan | Internet

Wij hebben liever een vrouw die goed kan koken....

GAMESCOLLECTIE 2



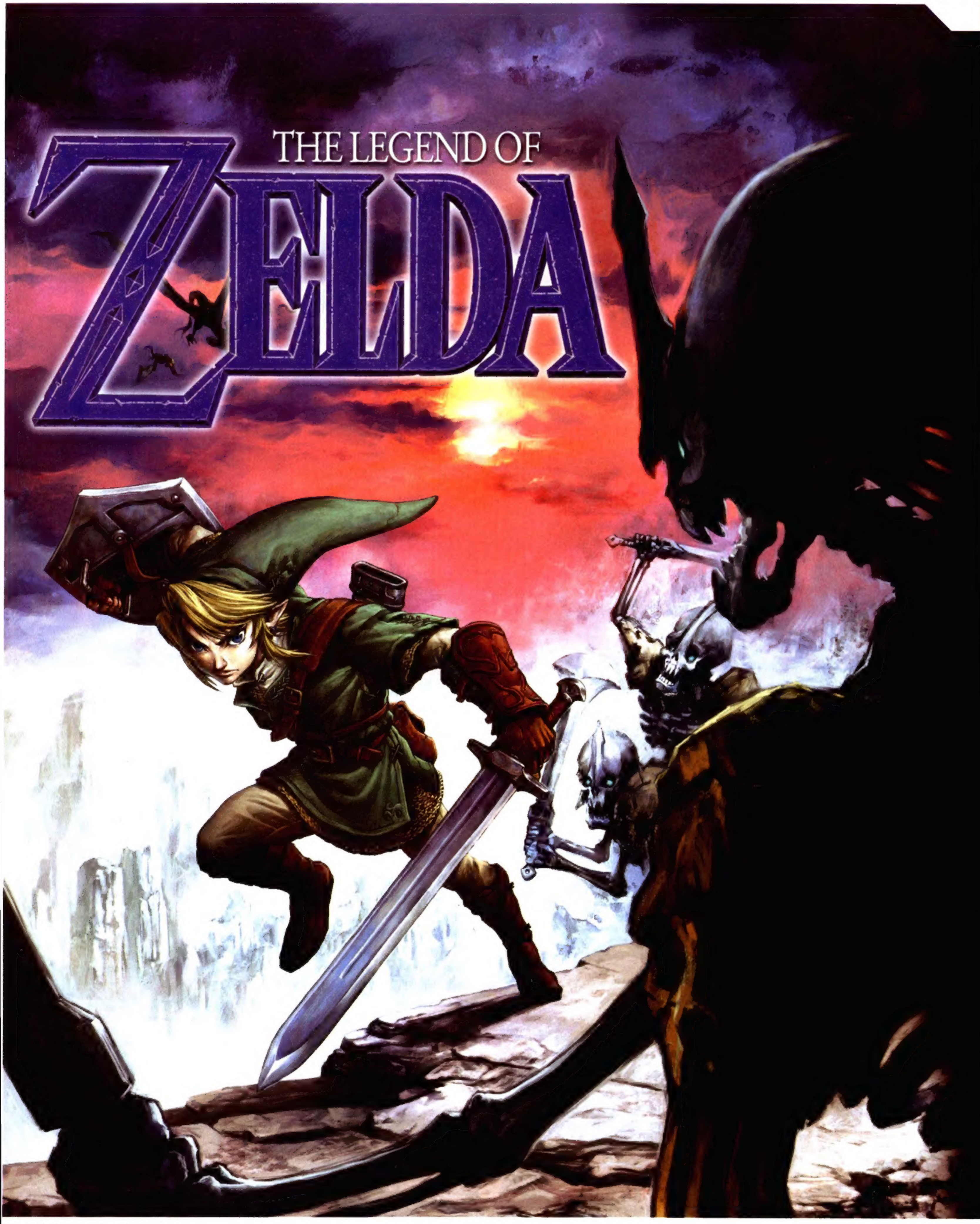
Yo PU,
Ik stuur mijn gamecollectie door want ik zou het wel tof vinden als meer mensen dat zouden doen. Zoals je ziet heb ik al heel wat bijeen verzameld (je moet denken, ik ben nog maar 14).
Ik hou het meeste van Nintendo maar de rest vind ik ook goed (Xbox heb ik nog niet veel van want die heb ik nog maar net).
Ik heb de volgende gametoestellen: GC, Xbox, PC, Nintendo DS, GBA SP, SNES en NES. Ik hoop echt dat dit geplaatst wordt want ik vind de PU echt de beste en ik zou het zalig vinden in de PU te staan (al is het zelfs maar om mijn gamecollectie).

Jeroen Cools | Internet

Nou Jeroen, wij staan elke maand in de PU maar vinden het ook nog steeds zalig, hoor.






THE LEGEND OF
ZELDA



"Om maar gelijk met de deur in huis te vallen: weet u misschien het verschil tussen een transseksueel en een travestiet?"

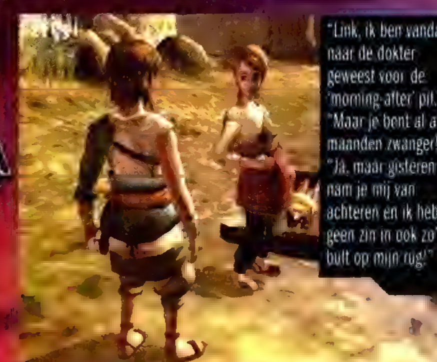


"Oké, ik ga voor z'n strot en jij bijt 'm in z'n suikerklontjes!"

MAGIE VAN DISNEY-ACHTIGE PROPORTIES

De populariteit van de Zelda franchise komt natuurlijk niet zomaar uit de lucht vallen. Na vele klassieke titels heeft deze spelreeks zijn positie aan de top van het adventure genre wel verdiend. The Legend of Zelda is ook niet voor niets al sinds de jaren van de NES een van mijn lievelingsseries. Maar waar schuilt nou precies de kracht van deze games? Dat vroeg ik me af toen ik begon na te denken over waarom alleen al de gedachte een nieuw Zelda deel onder ogen te krijgen, mij zoveel doet.





"Link, ik ben vandaag naar de dokter geweest voor de 'morning-after' pil." "Maar je bent al acht maanden zwanger!" "Ja, maar gisteren nam je mij van achteren en ik heb geen zin in ook zo'n bult op mijn rug!"

Iedereen die Zelda games heeft gespeeld, zal beamen dat de gameplay van een enorm hoog niveau is. Zeker sinds Ocarina of Time zijn de Zelda games wat betreft speelbaarheid niet meer overtroffen (slechts geëvenaard door games als Metroid Prime). Mijn persoonlijke fetisj met deze franchise zijn de ingenieus ontworpen dungeons (nee, niet de maillot). Ik zeg dit niet om stoer te doen, maar om na een hele dag ploeteren in de Water Temple er uiteindelijk zonder hulp als overwinnaar uit te komen, geeft een ongeëvenaard gevoel van bevrediging.

MAGIE

Maar er is meer aan de hand. The Legend of Zelda heeft een magie om zich heen van Disney-achtige proporties. De sprookjesachtige wereld, zeker de manier waarop deze tegenwoordig tot leven komt, is schitterend. En alle personages, van de hoofdpersonen tot de simpelste vijanden aan toe, hebben een unieke uitstraling.

Nu ben ik zelf natuurlijk een enorme kleuter maar het feit dat ik op m'n 28e nog niet genoeg kan krijgen van het rijden op een paard door de open vlakten van Hyrule zegt genoeg. Als ik alleen al denk aan het simpele deuntje dat je hoort als je een geheime gang vindt of een schatkist opent, roept dat al zoete herinneringen op, en dat vind ik best een prestatie.

Nu heeft alles wat ik tot nu toe heb geschreven natuurlijk geen reet te maken met het aankomende nieuwe Zelda avontuur, maar om dit verhaal te beginnen met een lofbetuiging, leek mij op een of andere manier op z'n plaats.

VERWACHTINGEN

Ik was er helemaal klaar voor: een trip naar Kyoto om kennis te maken met een titel die de potentie heeft de vetste Cube game aller tijden te worden. Een belangrijk gedeelte van de trip zou bestaan uit het spelen van de game en na het zien van de trai-



"Epona, stop met die hengst te verleiden. Ik maak vanavond zelf wel even tijd voor je."



Vanwege het gevaar te struikelen over loslopende kippen, droeg Link een soort voorloper van onze airbags.



"Hiehééééé... naar de stal jongens. Ik heb hele comfortabele hokken voor jullie geregeld."



"Zeur niet; in Japan woont hier een gezin met twaalf kinderen in."

ler op het internet waren mijn verwachtingen hooggespannen.
Ik moet namelijk zeggen dat ik, ondanks dat ik een groot voorstander was van de unieke stijlkeuze van The Wind Waker, heel blij ben met de terugkeer naar de meer realistische look (sinds de N64 tenminste). Ik weet zelf ook niet waar dat aan ligt. Misschien komt het door de goede herinneringen aan Ocarina of Time die deze stijl oproept, waardoor ik hier zo blij mee ben. Hoe dan ook, het zien van de trailer deed m'n hart absoluut sneller kloppen.
In het filmpje zie je een wat oudere Link gebruik maken van bekende en onbekende wapens, rondrijdend op een paard (Epona?), compleet nieuwe bewegingen uit de kast toverend en zich verplaatsend door omgevingen die qua grafische schoonheid en sfeer ongeëvenaard zijn.
Na een lange reis, waarvan ik jullie de details zal besparen, mag je wel stellen dat ik helemaal klaar was om overdonderd te worden...



STIERHERDER

In het eerste deel van de demo zit ik op het nog naamloze paard en rij ik rond op een ranch. Ik laat me vertellen dat dit een scène is die vrijwel aan het begin van het spel zal plaatsvinden. In mijn nabije omgeving zie ik een zo'n twintigtal stieren staan, die nogal dom om zich heen kijken. Het is de bedoeling dat ik deze binnen een bepaalde tijd in hun stal weet te krijgen. Uiteraard doe ik dit door hen al rijdend op te jagen en richting de ingang van de grote schuur te dirigeren.
Als ik de stieren te veel irriteer draaien ze door en worden de rollen omgedraaid, wat betekent dat de stieren mij beginnen op te jagen. Evengoed weet ik het hele zooitje zonder al te veel moeite in de

NINTENDO'S NIEUWE HELD: EIJI AONUMA

Bijna iedere fanatieke gamer heeft weleens van Shigeru Miyamoto gehoord, het belangrijkste gezicht van Nintendo en tevens een van de invloedrijkste personen in de geschiedenis van de videogame. Maar zoals vele Nintendo fans waarschijnlijk wel weten, begeeft deze gaming icoon zich de laatste tijd wat meer op de achtergrond, om zo de ruimte te geven aan nieuwe gezichten. Nu is Eiji Aonuma alles behalve een nieuw gezicht want deze meneer is al geruime tijd werkzaam bij Nintendo, en is al sinds Ocarina of Time betrokken bij de Zelda spelreeks. Ditmaal heeft hij echter de touwtjes volledig zelf in handen. Een goede reden dus voor een uitgebreid gesprek.



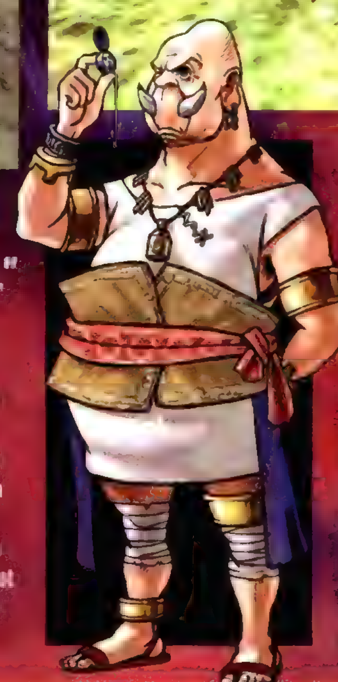
PU: We hebben begrepen dat toen je 17 jaar geleden bij Nintendo kwam werken, je eigenlijk geen fanatieke gamer was. Is dat ondertussen veranderd?
A: Ik speelde weleens games hoor maar het was inderdaad geen alles overheersende hobby van me. Ik heb het echter wel altijd erg leuk gevonden. Ik speelde voor mijn baan bij Nintendo niet meer games dan de gemiddelde Japanner. En dat is tegenwoordig inderdaad wel anders ja.
PU: Heb je tegenwoordig überhaupt nog wel tijd om games te spelen? Zo ja, zijn er bepaalde titels, van Nintendo of een andere ontwikkelaar, die je erg leuk vindt?
A: Geloof het of niet maar ik heb thuis geen enkele console staan. Mijn vrouw heeft er een grote hekel aan... haha. Maar dat maakt niet zoveel uit want gelukkig heb ik hier op kantoor alle systemen staan en kan ik regelmatig spelen. De laatste tijd heb ik vooral veel Resident Evil 4 gespeeld. Dat vind ik echt een geweldig spel.
PU: Je bent betrokken geweest bij de ontwikkeling van alle recente Zelda games. Is je visie op de franchise veranderd door de jaren heen, of heb je nog steeds dezelfde ideeën over hoe een Zelda game behoort te zijn?
A: Nou, Zelda The Minish Cap voor de GBA is in samenwerking met Capcom ontwikkeld. Ik was de regisseur en heb dus veel met Capcom over de Zelda franchise gepraat, en zij bleken hele andere ideeën te hebben dan ik. Dat vond ik best verrassend. Misschien dat ik zelf een beetje was vastgeroest maar het heeft mijn ogen wel geopend. Laat ik zeggen dat er in de toekomst nog een heleboel mogelijk is.
PU: Wat vind je persoonlijk de leukste Zelda ooit gemaakt en waarom?
A: Toen ik destijds de eerste Zelda speelde vond ik deze veel te moeilijk. Ik heb het onlangs nogmaals geprobeerd, toen het eerste deel werd gebundeld bij The Wind Waker... en toen vond ik 'm nog steeds te moeilijk... haha. Maar ik vind het heel lastig om er eentje te kiezen. Het spelen van de laatste delen gaat me in ieder geval beter af.
PU: Word je nog steeds beïnvloed door games waar je aan hebt meegewerkt, als je een nieuwe titel aan het ontwikkelen bent?
A: Absoluut. In alle games waar ik aan heb meegewerkt zit een stukje van mij. Al deze titels geven mij nog steeds een speciaal gevoel. Ik denk dan vooral aan het gevoel dat een game mij bij de afronding geeft. Na een tijd aan een project te hebben gewerkt ben je er natuurlijk erg bij betrokken, en is het einde van zo'n periode altijd een beetje emotioneel. Ik kan er dan ook echt niet eentje kiezen. Ze zijn allemaal even bijzonder voor mij.
PU: Wat vind je persoonlijk het belangrijkste en meest kenmerkende element van een Zelda game, en waarom?
A: Het draait voor mij allemaal om de entertainment van de ervaring. Natuurlijk zijn de gevechten en de dungeons ook erg typerend. Gek genoeg is de ervaring van een Zelda game erg vergelijkbaar met het echte leven. Het draait allemaal om de genoegdoening die je krijgt door het oplossen van de problemen die je tegenkomt. Uiteindelijk hebben zowel Shigeru Miyamoto als ik dezelfde visie... een Zelda game moet vreugde brengen!
PU: Is er een bepaald onderdeel van de Zelda games waar je bij betrok-



"Doe niet zo wildzwijn."



"We gaan sn op huis aan jongen. Kunnen we voor 't slapen nog even met My Little Pon spelen."



"OOK AL LIETEN DE VIER LEVELS VAN DE DEMO WEINIG NIEUWS ZIEN, HET ECHTE ZELDA GEVOEL WAS OVERDUIDELIJK AANWEZIG."

schuur te krijgen en wordt de volgende uitdaging aangeboden: een springparcours.
De ranch is nu omgeven door een 'springbak' met meerdere obstakels die aanzienlijk variëren in hoogte. Door op het juiste moment gebruik te maken van mijn sporen (die hetzelfde effect hebben als de wortels uit de voorgaande delen, je weet toch?) krijg ik de extra snelheid die nodig is om mijn paard niet te laten weigeren voor een sprong. De laatste sprong is het moment dat ik de ranch verlaat. Dit is meteen het einde van dit level.

AVONTUUR IN HET DORPJE

Het volgende deel van de demo plaatst me in het dorp waar het avontuur van Link uiteindelijk zal beginnen. Net zoals in The Wind Waker heb ik nog niet m'n vertrouwde avonturieroutfit aan maar een of ander raar gewaad.
Het eerste dat mij opvalt is het water. Het meertje naast het dorp ziet er zo fris en sprankelend uit dat ik spontaan het water in duik. Na een minuutje te hebben genoten van de lichte kabbeling en de mooie vervormeffecten die ook alles onderwater beïnvloeden, besluit ik op onderzoek uit te gaan in het dorpje zelf.
Al snel kom ik een vrouw tegen die het mandje met haar pasgeboren kindje is kwijtgeraakt. Uiteraard ligt dit mandje slechts enkele meters verderop, ogenschijnlijk onbereikbaar achter een hek. Herinneringen aan de kippen uit Ocarina of Time bieden de oplossing. Door met een kip in m'n handen van een nabijgelegen richel af te springen glijd ik met het fladderende gevogelte zo over het hek heen.
Na de moeder blij te hebben gemaakt met haar kind en haar naar huis te hebben geëscorteerd, kom ik een man tegen die zijn kat is kwijtgeraakt. Ook deze dorpsbewoner weet ik binnen niet al te lange tijd gelukkig te maken.

ken bent geweest dat je niet echt goed vindt of dat niet is geworden wat je had gedacht?

A: Zeker wel. We werken altijd onder grote tijdsdruk. Uiteindelijk bereiken slechts zo'n 70 procent van alle ideeën daadwerkelijk de volledige versie van een game, en dat is natuurlijk erg zonde. Ik krijg het al benauwd als ik bedenk dat dit nieuwe deel nog dit jaar moet uitkomen. We vechten zelfs nu al tegen de tijd.

PU: Een beetje voor de hand liggende vraag natuurlijk, maar hoe komt het dat jullie ditmaal weer voor een realistischere look hebben gekozen, na de opvallende stijl van The Wind Waker?

A: Dat komt puur en alleen door de leeftijd van Link in dit deel. We hebben weer voor een iets oudere Link gekozen, die net zoals in Ocarina of Time in zijn tienerjaren is. Daarbij past deze realistischere stijl simpelweg beter. In The Wind Waker was Link veel jonger en speelser, en was cel-shading naar mijn mening weer beter op zijn plaats.



De inspirerende omgeving van de Nintendo studio in Kyoto.

PU: We hebben gehoord dat dit nieuwe deel zich na het verhaal van de Wind Waker afspeelt. Is er een duidelijke link met deze game of is dit weer een nieuwe 'Hero of Time' die het kwaad bestrijdt?

A: Daar was wel sprake van, maar we beginnen toch weer helemaal opnieuw. Halverwege het spel wordt er wel een kleine tie-in gemaakt met een vorig deel. Ik mag daar nog niets over zeggen maar in de trailer kan je een personage zien dat dit eigenlijk al verklapt.

PU: Als we de game bekijken doet deze toch het meest denken aan Ocarina of Time en Majora's Mask. Klopt het dat dit nieuwe deel elementen uit de vorige Zelda games samenbrengt?

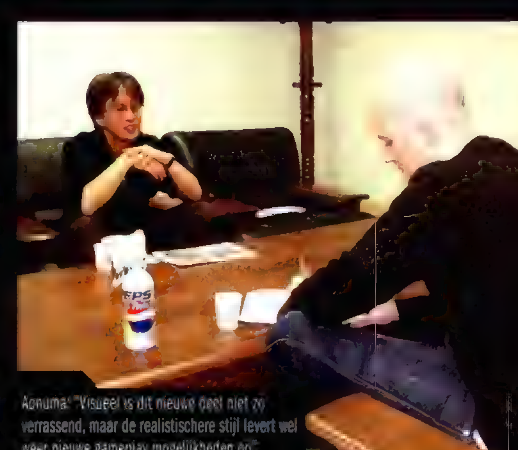
A: Voor een groot gedeelte wel. Zeker als je kijkt naar het verloop van het spel, de opzet van de wereld, de dungeons en de verschillende items die je tegenkomt. Maar op de E3 gaan we onthullen wat voor een speciale events er in zitten. Dan wordt duidelijk dat dit toch wel een uniek deel is.

PU: Met deze nieuwe Zelda game laten jullie echt zien waartoe de GameCube grafisch gezien in staat is. Denk je dat de mogelijkheden van de Cube nu maximaal worden benut?

A: Zeker. Maar eigenlijk was het maken van The Wind Waker technisch net zo uitdagend. Ik denk dat we met die grafische stijl de Cube al tegen zijn limiet duwde. Voor dit nieuwe deel hebben we de engine van The Wind Waker overigens als basis gebruikt, met de nodige aanpassingen uiteraard.

PU: Is het mogelijk om ieder nieuw deel met dezelfde revolutionaire vernieuwingen te komen zoals het geval was met de overstap van 2D naar 3D, met A Link to the Past en Ocarina of Time?

A: Van 2D naar 3D was inderdaad een belangrijke stap voor ons. Iedereen dacht dat de Zelda franchise nu was veranderd maar voor ons als ontwikkelaar was er eigenlijk helemaal niets veranderd. We benaderen een nieuw deel dan ook nog steeds op dezelfde manier. Wel kijken we goed naar de voorgaande delen en proberen we ervoor te zorgen dat het anders wordt. Visueel is dit nieuwe deel niet zo verrassend, maar de realistischere stijl levert wel weer nieuwe gameplay mogelijkheden op.



Aonuma: "Visueel is dit nieuwe deel niet zo verrassend, maar de realistischere stijl levert wel weer nieuwe gameplay mogelijkheden op".

PU: Wat is los van de grafische stijl dan ditmaal de grote stap?

A: In Ocarina of Time en Majora's Mask kregen we, door de beperkingen van de N64, niet precies alles voor elkaar wat we in eerste instantie wilde. De spelwereld is nu echter veel realistischer, zeker als het aankomt op hoogte en het gewicht van voorwerpen. In The Wind Waker was dit natuurlijk ook al mogelijk, maar we vonden dat hele realistische physics daar niet zo goed bij de stijl paste. We wilden die speelse Link niet laten worstelen met zware rotsblokken. Het moest allemaal licht en luchtig zijn. Maar in het aankomende avontuur gaan we er wel voor.



Als Link ergens een hekel aan heeft, zijn 't tegenliggers.



"Oooooooohhhhh dat was Alfred, m'n lievelingseendje!"



Dat krijg je als je geen volbloed Arabier hebt maar een Hooglandse Spleettikker.





Uitslover, hij kan er makkelijk langs. Ik denk gewoon dat je weet dat dit screenshot in de PU komt.



"Ik hoor wat, maar ik zie niks. Op m'n volgende paard neem ik achteruitkijkspiegels."



"Haha, hij struikelt. Is dat effe zwijnen."

Vervolgens kom ik in een open veldje een groep kinderen tegen die klungelig met een stok tegen een pop staan te rammen. Een mooie kans voor mij om te laten zien hoe het moet, en tegelijk de basis van het gevechtssysteem te leren (dat overigens niet verschilt van de vorige delen).
Na de kids in het dorp te hebben geïmponeerd met m'n skills is het tijd voor het volgende deel van de demo.

EINDBAAS TE PAARD

Het derde level plaatst me weer op de rug van m'n paard, temidden van een hectisch gevecht. Meerdere vijanden rijden op grote zwijnen om mij heen, evenals een extra grote bad guy die overduidelijk mijn doel is. Met behulp van mijn sporen lig ik binnen een paar seconden op snelheid en achtervolg ik de eindbaas, terwijl ik alle obstakels waar ik noodgedwongen overheen moet springen vanuit de juiste hoek probeer te benaderen.
De pijlen die ik op mijn vijand afschiet hebben nauwelijks effect op zijn energie. Wel vliegen er soms wat onderdelen van zijn harnas af maar daar win je de oorlog natuurlijk niet mee.
Voordat ik hem bereik sla ik met m'n zwaard een paar vijanden van hun zwijnen, die snoeihard op de grond stuiteren. Als ik eenmaal naast de eindbaas weet te komen begin ik er op los te slaan.
Na een paar goede voltreffers weet hij mij kwijt te raken en een blik op zijn energiemeter maakt duidelijk dat ik dit proces nog enkele malen zal moeten herhalen. Als ik uiteindelijk ook de eindbaas van zijn laatste energie heb weten te ontdoen (er zijn in de tussentijd namelijk vele handlangers gesneuveld) word ik automatisch naar het laatste level van de demo verplaatst.

PLAY CHICKEN

Dat het varkentje uit het vorige level niet zomaar is gewassen wordt meteen duidelijk, want de eindbaas maakt zich klaar voor het laatste onderdeel van onze confrontatie.
We bevinden ons op een smalle stenen brug, hoog boven een slotgracht.


"O nee, hij heeft weer de bokkenpruik op."


"Wat een volle tactiek. Eerst m'n paard aan 't lachen maken en 'm dan in z'n buik aanvallen!"

"IK BEN NOG STEEDS VAN MENING DAT DIT EEN VAN DE GROOTSTE TITELS VAN 2005 GAAT WORDEN."

In de verte zie ik de eindbaas in beweging komen en het duurt niet lang voordat hij op volle vaart op mij afstormt.
Onzeker of het een goed idee is, besluit ik ook maar in beweging te komen om hem vervolgens halverwege de brug op een haartje na te missen. Aan het eind van de brug gekomen draaien we beiden om en geven we ons mogelijke treffen een tweede kans. Jammer genoeg (voor mij) raken we elkaar ook daadwerkelijk en stort ik van de hoge brug het water in.
Gelukkig heb je in het wonderlijke land van de demo's een onbeperkte hoeveelheid levens en krijg ik een tweede kans die gunstiger voor mij afloopt.


"Kijk naar je zelf, kutkind met die paarse drol op je hoofd!"


"Op je tenen lopen, hij heeft ons niet gezien."

INDRUK ACHTERAF

Na het spelen van de vier levels in de demo ben ik (uiteraard) nog steeds erg enthousiast over The Legend of Zelda (de definitieve naam zal op de E3 onthuld worden), maar ook enigszins teleurgesteld. Ik ben niet zozeer teleurgesteld wat betreft het spel zelf maar ik had zo graag een beetje rondgebanjerd in een gloednieuwe dungeon, of een voorproefje gekregen van enkele van de unieke nieuwe gameplay elementen die dit deel (zoals Nintendo heeft beloofd) fundamenteel onderscheiden van de voorgaande avonturen.
Natuurlijk, met het oog op de E3 laten de grote verrassingen nog iets langer op zich wachten. Met 'het glas is halfvol' als instelling ben ik evengoed van mening dat dit een van de grootste titels van 2005 gaat worden. Want ook al lieten de vier levels van de demo weinig nieuws zien, het echte Zelda gevoel was overduidelijk aanwezig.


Je kunt zien dat dit duo goed samenwerkt. Beide neuzen wijzen dezelfde kant op.


Heeft Fiep Westendorp soms het art-design van dat paard gedaan?

LEUKE EXTRA'S

Het verschijnen van Zelda: The Wind Waker werd destijds gevierd met een speciale bonusdisk met daarop meerdere van Link's bijzondere avonturen. Van de allereerste stappen de die held ooit zette, [illegible] legendarische Ocarina of Time (in Europa dan) aan toe; het maakte deze bonusdisk meer dan een simpele extra.
Gelukkig gaat deze traditie naar alle waarschijnlijkheid in Japan worden voortgezet... en hoe! De geruchten gaan namelijk dat de nieuwe Zelda game gebundeld gaat worden met The Wind Waker.
Nu kun je je natuurlijk afvragen welke zichzelf respecterende Cube bezitter dit stijlvolle avontuur nog niet in zijn collectie heeft maar voor die ene ongelukkige ziel die deze memorabele titel heeft gemist, is dit natuurlijk heel goed nieuws. Laten we hopen dat we in Europa op een soortgelijke extra worden getrakteerd.


"Lieve, lieve Link; zou ik je lipgloss en je neushaartrimmer kunnen lenen? Beeldige gala-handschoenen overigens. Uit Het Wespennest of van De Bijenkorf?"


"Als je nu effe stil blijft staan, dan snij ik die meeëter even open want daar staat zo te zien enorme druk op."

POWERSPY

■ Nu de combi rappers, vrijheid, geweld en hoeren commercieel steeds interessanter blijkt te worden, heeft Davilex rapper Ali B gecontracteerd om in een nieuwe uitgave van de fameuze A2 Racer-reeks op de tippelzone van de Rotterdamse Keylerweg wat heroïne-hoertjes in elkaar te tremmen.

■ Devil May Cry 4 zal niet meer op de PS2 uitkomen. Dat wordt de PS3.

■ Mercenaries is een behoorlijk verkoopsucces gebleken (slimme zet, die vergelijking met GTA) en men is dan ook druk bezig met een tweede deel. Zal wel knokken in Irak of Iran worden.

■ EA is druk bezig met een Superman game. Een gevaarlijke werkje want alle voorgaande Superman spellen waren de toevoeging 'super man' absoluut niet waard. Daar had 'bad-man' beter bij gepast.

■ Wie zei ook alweer dat gewelddadige games tot agressie aanzetten? Het zijn juist de 'vredelievende' spelletjes die je gek maken. Neem nu Boris. Die had zijn GBA SP meegenomen op vakantie zodat hij Advance Wars kon spelen.
Helaas bleek niet dit tactische meesterwerkje in de sleuf te zitten, maar de nieuwe Zelda-game. En dat is echt een Kale B-ding. Twee complete weken lang heeft hij in level 2 vastgezeten en daar werd hij op zijn zachtst gezegd niet vrolijk van.

■ Het aanbod van Nintendo aan Gamekings om Miyamoto tijdens de komende E3 exclusief te interviewen en een eerste blik te werpen op de Revolution, werd dan ook meteen afgeslagen. Daarvoor zijn de wonden nog te vers.

■ Nieuws dat bij ons als een bom is ingeslagen. Volgens een developer die zowel met de PS3 als de Xbox 360 developmentkit aan het werken is, mag de PS3 zich de meest krachtige noemen. En niet een beetje krachtiger, nee, een hoop!

■ Dat zal Bill niet leuk vinden.

■ Je vindt World of Warcraft helemaal te gek of je hebt er niks mee (of je houdt je voor dat je het niks vindt, uit angst dat je verslaafd raakt), maar een tussenweg is er niet. De 'WoW-haters' snappen er niks van dat je complete dagen opoffert om je night-elfje beter te maken. Steven's antwoord op een vraag van een van ons of hij inmiddels zo'n beetje klaar was met die game nu hij na maanden zeven uur per dag spelen bijna level zestig was, sloeg wat dat betreft alles. "Nee man, volgens Blizzard begint het spel nu pas".

■ Damn, dat moet dan de langste tutorial zijn in de gamegeschiedenis.

■ Eigenlijk best wel handig, die sequeldrift van EA. Hoef je tenminste één stand minder af te lopen op de E3. De tekst in je preview "grafisch nog beter en uitgebreider qua inhoud", klopt altijd.

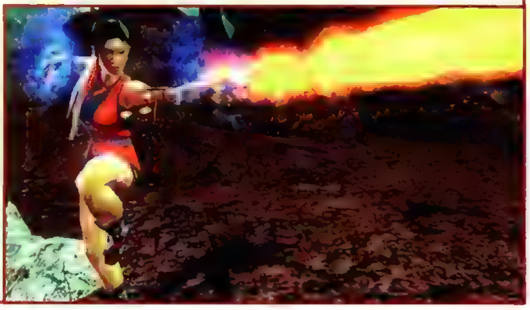
■ Tenminste, we gaan er vanuit dat EA geen vervolgen gaat maken die er kutter uitzien en twee keer zo snel uitgespeeld zijn.

EASTEREGGS OPGESPOORD DOOR BOR

JADE EMPIRE

■ Deze glitch werkt praktisch altijd bij vijanden waar een filmpje aan vooraf gaat.
Zet eerst een van je transformationstyles onder een hotkey. Op het moment dat de vijand je ziet en het filmpje gaat beginnen, transformeer je. Het filmpje start en als het goed is zie je jezelf normaal, maar met een vreemd gloeiende tint. Als het tussenfilmpje afgelopen is, kun je gek genoeg maar half rondlopen en niet aanvallen. Verander nu echter terug naar jezelf en de vijand sterft onmiddellijk.

■ Verander in de Demon Horseman en begin direct op 'X' te rammen om een vuurbal af te schieten. Op het moment dat de vuurbal lanceert, verander je onmiddellijk door naar een niet-transformatie stijl. De vuurbal vliegt door, maar kost je geen Chi.



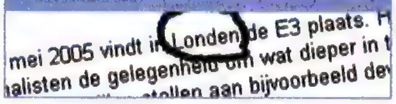
OKÉ DAN

'In the sequel we capitalized on the best elements Cossacks is remembered by: massive battles, crisp graphics, realistic physics and variety of possibilities for gaining victory.'

Oleg Yarkovksy van developer GSC laat zien hoe destructief de uitwerking van wodka op je geheugen is.

OPZIENBAREND NIEUWS! E3 IN LONDEN

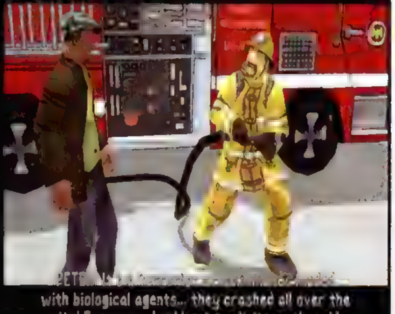
Volgens het Nederlandse pr-bureau van Sony is de E3 dit jaar in Londen. Dit vonden we namelijk in onze mailbox.
Ach ja, misschien weten ze meer dan wij.


mei 2005 vindt in Londen de E3 plaats. H
alisten de gelegenheid om wat dieper in t
stellen aan bijvoorbeeld de

RAMPGAME?

Nooit gedacht dat er ooit nog eens een game zou komen geïnspireerd op de paniekcultuur van Amerikanen na 9-11. Terrorisme (en natuurrampen) staan nog steeds met stip op 1 in de Amerikaanse angs-top 10, en de absurde game Bad Day L.A. speelt daar knipogend op in.
De graphics - die wel wat weg hebben van het tekengedrag van een kleuter - geven al aan dat we deze game alles behalve serieus moeten nemen.
Bedenker van Bad Day L.A. is American McGee (Alice) die de USA verruilde voor Hong Kong en daar momenteel zijn games-ding doet bij de gamestudio Enlight Software.

Bad Day L.A. moet volgens hem gezien worden als een satire op Hollywood's rampenfilms maar tevens als een grote satire op Los Angeles en Amerika als geheel!





TOPPERTJES

In deze lijst vind je elke maand de games die de afgelopen drie nummers een 80 of hoger scoorden.

TITEL	CIJFER	NR.
PC		
Brothers in Arms	90	[illegible]
City of Heroes	90	[illegible]
GTR FIA GT Racing	90	[illegible]
Imperial Glory	86	[illegible]
SWAT 4	85	[illegible]
SW KotOR II: The Sith Lords	85	[illegible]
Act of War	84	[illegible]
Settlers: Heritage of Kings	84	[illegible]
Close Combat	82	[illegible]
PLAYSTATION 2		
TimeSplitters	91	[illegible]
Metal Gear Solid 3	90	[illegible]
Brothers in Arms	90	[illegible]
NBA Street V3	89	[illegible]
Devil May Cry 3	88	[illegible]
ESPN NFL 2K5	87	[illegible]
Mercenaries	84	[illegible]
Gran Turismo 4	82	[illegible]
Shadow Hearts: Convenant	81	[illegible]
Super Monkey Ball Deluxe	80	[illegible]
Viewtiful Joe 2	80	[illegible]
XBOX		
Splinter Cell	93	[illegible]
TimeSplitters	91	[illegible]
Jade Empire	90	[illegible]
Brothers in Arms	90	[illegible]
GTR FIA GT Racing	90	[illegible]
NBA Street V3	89	[illegible]
Dead Or Alive	88	[illegible]
Unreal Championship 2	85	[illegible]
SW KotOR II: The Sith Lords	85	[illegible]
Oddworld: Strangers Wrath	86	[illegible]
Mercenaries	84	[illegible]
Doom 3	83	[illegible]
Close Combat	82	[illegible]
Super Monkey Ball Deluxe	80	[illegible]
Mechassault 2: Lone Wolf	80	[illegible]
GAMECUBE		
Resident Evil 4	98	[illegible]
TimeSplitters	91	[illegible]
NBA Street V3	89	[illegible]
Baiten Kaitos	84	[illegible]
Viewtiful Joe 2	80	[illegible]
GAME BOY ADVANCE		
WarioWare Twisted	80	[illegible]
NINTENDO DS		
Super Mario 64 DS	86	[illegible]
Project Rub	80	[illegible]
Warioware Touched	80	[illegible]
PSP		
Ridge Racers	85	[illegible]
Metal Gear Acid	88	[illegible]
Lumines	80	[illegible]
NBA Street Showdown	80	[illegible]
Need For Speed Underground Rivals	80	[illegible]



LARA

VAN SEXSYMBOOL TOT BUURMEISJE

Ziehier, de vele gezichten van Lara Croft. Het is in ieder geval overduidelijk dat de hoofdrolspeelster met haar tijd mee gaat, althans zo zou je het kunnen noemen.
De eerste drie delen Van de Tomb Raider serie gaven Lara ongekende status, de status van sexsymbool, een heuse cyberbabe die de cover van honderen tijdschriften sierde. Een dame met ballen en dan bedoelen we niet de bos hout voor de deur. Lara Croft had in een mum van tijd de wereld aan haar voeten. Helaas werden de spellen steeds minder goed, met het PS2 spel Angel of Darkness als dieptepunt. Ook de Lara met depressieve look werd in deze game als onplezierig ervaren.
Inmiddels is Lara Croft: Tomb Raider Legend aangekondigd. Lara is weer veranderd, geen dikke tieten meer maar een bescheiden, wij gokken, B-cup. Haar wespentaille is nog wel intact maar haar uitstraling is vele malen vriendelijker. Nu maar afwachten of het spel ook in de smaak valt.

OKÉ DAN

"'There certainly is pressure to deliver a great game'"

David de Martini die voor EA werkt aan The Godfather, wint de Award voor 'dooddoener van de maand'

EASTEREGGS

HALO 2

■ Houd R ingedrukt terwijl je op X drukt om te herladen, laat vervolgens X los. Je wapen blijft in aanvalsstand maar laadt wel door.

■ Ga naar een willekeurige missie die uit twee delen bestaat. Zorg dat je zwaard helemaal leeg is aan het einde van het eerste deel van de missie. Als je het volgende deel begint is je zwaard onzichtbaar, maar nog even dodelijk en hoorbaar. Tevens is de voorraad ammo onuitputtelijk.



POWERSPY

■ Ingewijden vermoeden dat we op de E3 eindelijk het fameuze Mario 128 te zien zullen krijgen. In ieder geval weten we nu waar het getal 128 voor staat: dat is het aantal weken dat we hebben moeten wachten op de eerste beelden.

■ Over Nintendo en de E3 gesproken. Hebben we ooit nog wat gemerkt van het hele connectivity-verhaal? Deze 'geitenwollen sokken aanpak' om toch vooral lekker samen te spelen kan bestempeld worden als een van de grootste gotspes ooit op de gamebeurs. Was toen sowieso een 'goed' jaar voor de Big N, want de nieuwe Pac-Man werd als klapper aangekondigd. En waar is die dan gebleven?

■ Dat er veel Star Wars-games zijn gemaakt weten we, maar dat dit er nu al meer dan 120 zijn...

■ Dan valt FIFA opeens wel weer mee.

■ De PC-game Zoo Doctor mag gerust revolutionair genoemd worden. Noem ons maar een spel waar je de queeste oplost door in drollen te prakken.

■ Bizar. Take Two is aangeklaagd wegens het verkopen van illegale software. De Amerikaanse uitgever Ideas from the Deep zegt namelijk dat zij de eigenaar zijn van het spel Bugdom, dat Take Two op dit moment verkoopt. Als dat geen zaak voor ons roze varkentje is...

■ Met zoveel feesten in LA, kun je er niet vanuit gaan dat alle journalisten die je uitnodigt ook daadwerkelijk op je feestje komen. Dat is de reden dat een Amerikaanse uitgever van superhero games, van tevoren elke bezoeker een gratis comic aanbood en de eerste vijftig bezoekers gaan zelfs naar huis met een superhero collectible lunchbox. Zo!

■ Altijd handig zo'n lunchbox als je teveel Margaritas naar binnenslaat en een beetje misselijk wordt.

■ Wel waar is het bericht dat Ubisoft bezig is met een Splinter Cell voor de PSP.

■ Het is toch wel een beetje een Sony-ding: eerst iets met een 'gebrek' op de markt zetten en daarna de boel aanvullen met een verbeterde versie. Eerst de mededeling dat een knopje op de PSP het niet goed deed, gevolgd door een verbeterde versie, daarna GT4 zonder online mode, gevolgd door de aankondiging dat er een soort add-on komt met de online mode aan boord en dan nu het bericht dat Sony bezig is met een PSP-batterij die twee keer zo lang meegaat.

■ Precies, en twee keer zo duur is. Heren, waarom er niet meteen in gedaan?

■ Eidos zal mogelijk door SCi overgenomen worden. Althans SCi heeft een vet bod op de mannen achter ondermeer Tomb Raider uitgebracht.

■ We ruiken meteen een goede kruisbestuiving. Lara Croft in SCi's nieuwe Carmageddon. Kun je de dame hard op de bumper nemen...qua rijden dan... we bedoelen dus racen.

WHAT'S UP?

POWERSPY

■ Sony baalt als een stekker dat Ubisoft de rechten op een golfgame met Vijay Sing voor hun neus heeft weggekaapt. Hadden ze toch bijna de ideale crossover tussen golf en muziek in handen: Vijay Sing Star.

■ Een game waar we echt op zitten te wachten bij de PU is S.T.A.L.K.E.R. Helaas hebben we al tijden niks meer gezien van de shooter en daar helpt een uitnodiging voor een demo-sessie op de 'Igograd Gameconvention' niet echt bij.

■ Diegene die ons Igograd weet aan te wijzen in de atlas krijgt het spel straks gratis van de makers. Inderdaad, af te halen in Igograd.

■ Remedy gaat een nieuwe game laten zien op de E3, en nee het is niet deel 3 van flapperjas, Max Payne.

■ Nintendo zal Pac-Man op de DS uitbrengen. Overigens hapt de gele pizza niet meer maar rolt ie over het scherm.

■ In de nieuwe (uitgestelde) Scarface-game (met Al Pacino), zul je niet de gelijknamige film gaan naspelen. Het spel start namelijk met de shootout aan het eind van de film en gaat er vervolgens vanuit dat Tony Montana de coke en de orgie van geweld overleefde.

■ Een Amerikaanse rechter heeft de PS2 van een 14-jarige jongen 'gegijzeld' om hem zo te dwingen beter zijn best te doen op school. Wij denken dat een dergelijke maatregel ook een hoop luie Nederlandse pubertjes zullen doen zweten achter de boeken.

■ Vinden ze leuk bij Id Software: de vervolgen van games niet op elkaar laten aansluiten. Was Doom 3 niet het vervolg van Doom 2, Quake 4 is weer niet het vervolg van deel 3. Het spel past namelijk achter deel 2.

■ Dan hopen ze zeker dat we de graphics van deel 4 ook met die van deel 2 vergelijken...

■ Via het geruchtencircuit kwam ons ter ore dat Mohammed B een gamer was en ook een gamesmagazine in de gevangenis las.

■ Zal wel niet zijn om de review van America's Army nog eens te herlezen.

■ Zoals je begrijpt zullen we voortaan verre blijven van elke negatieve uitspraak over de islam. Want om nu naast Geert Wilders in Kamp Zeist te moeten wonen. Zeist trekken we nog wel...

■ Gevraagd naar hoe hij het vond dat zijn stem en evenbeeld nu in de game The Godfather zaten, antwoordde James Caan in een Engels blad dat 'hij het cool vond dat zijn kinderen zelfs nog na zijn dood met hem konden spelen'. Wij vinden dat een dubieuze gedachte.

■ Alone in the Dark 5 komt er aan. Het is wel te hopen dat de game beter is dan deel 4, want anders koopt niemand het spel en staat developer Eden zelf 'Alone in the Dark'.

■ Goed nieuws voor de Xbox. Famitsu, het heilige Japanse gamesmagazine (als zij iets kut vinden, dan koopt niemand het daar), zegt dat de Xbox 360 het in Japan tien keer beter gaat doen dan z'n voorganger.

■ Overigens is tien keer niks nog steeds niks...

EXCLUSIEF POESJE

Soul Calibur II is een prachtig vechtspel van Namco. Het verscheen op de PS2, de Xbox en de GameCube. Anders dan gebruikelijk, werden van de GameCube-versie de meeste exemplaren verkocht. En dus heeft Namco besloten om Soul Calibur III exclusief uit te brengen op de... PlayStation 2. Auw. Da's alweer een harde klap om te verwerken voor GameCube-bezitters. Gelukkig is Namco zo goed om de pijn te verzachten door een andere game helemaal exclusief op de GameCube uit te brengen. Hierbij de eerste screenshots van deze nieuwe Namco-titel, exclusief voor de Cube: Hello Kitty Roller Rescue. Miauw. Auw. Auw.



EASTEREGGS

ROME: TOTAL WAR

■ Je kunt de computer belazeren door na een battle je eenheden groter te maken dan de originele grootte.
Plaats na een gevecht je eenheden in de retrain-rij. Druk vervolgens meteen op 'M' om je troepen te combineren en evenwichtig te verdelen. De computer zal dan je gecombineerde, volle eenheden nog eens retrainen en aanvullen. Het is ons gelukt om 50 man extra te krijgen bovenop de volle sterkte van 81 man. Toch niet verkeerd!



MAIL VAN DE MAAND

Elke maand plaatsen we onverkort een e-mail-uitwisseling tussen twee willekeurige redactieleden. Alles is letterlijk zo geschreven...

ED: Hoi Boris, ik heb begrepen dat J.J. je gisteren zijn Forza tekst heeft gestuurd. Gaat het nog lukken dat compleet te maken vandaag?
>>>>>
BORIS: Ja ik heb de tekst. Ik ga in de trein naar Parijs op m'n laptop schrijven. Ik geloof dat ze internet in het hotel hebben dus dan mail ik het je.
>>>>
ED: Ik hoop 't van harte...
>>>>
BORIS: Je klinkt wanhopig. Je gaat toch geen rare dingen met scheermesjes doen, he?
>>>>
ED: Ik heb toevallig wel een hele scherpe plastic lepel in m'n mond.
>>>>
BORIS: Doe het niet!!!
>>>>
ED: Aaaaaaarghhh.
Te laat ....
....
>>>>
BORIS: Shit... nou dan heeft die tekst zeker ook niet zoveel haast meer...
>>>>
ED: JAWEL!!!! Ik ben net bijgebracht door mond-op-mondbeademing van Muriëlle. Ben weer helemaal 't mannetje.
>>>>
BORIS: Ouwe viespeuk!
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

SCREENTEST

PRINCE OF PERSIA 3

BOOS: Licht het aan ons of kijkt de Prins in dit derde deel nog bozer? Ubisoft heeft ook laten weten de "dark way" van de vorige Prince voort te zetten terwijl ze tegelijkertijd ook terug willen gaan naar de roots van de serie. Hoe dan ook, de Prins heeft zijn zelfde, zwarte lederen pakje weer aan en zijn wenkbrauwen staan nog steeds op standje "ik ben zwaar chagrijnig".

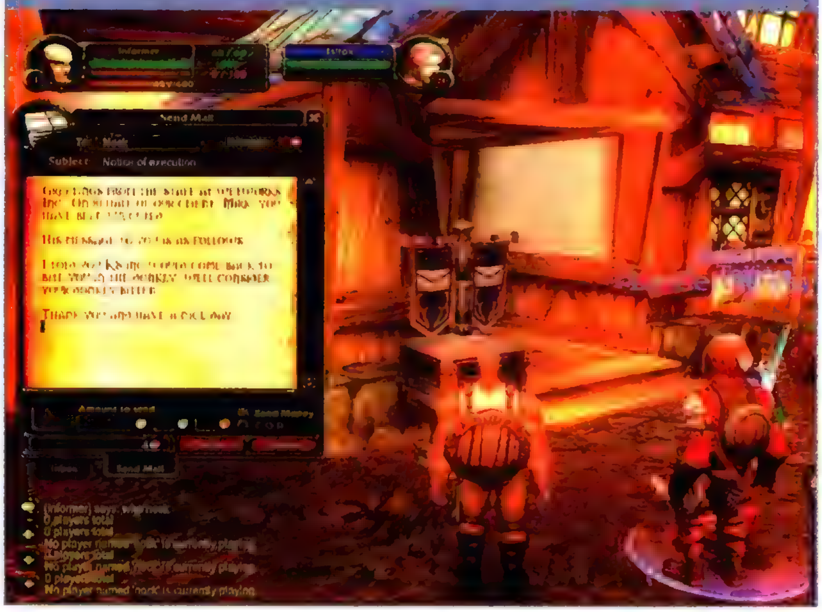
DONKER: De game is weer behoorlijk donker, hetgeen we ook zien aan de guards die beneden patrouilleren. Het lijken wel een soort klonen van Lord Sauron himself met die duivelse punthelmen. De game is ook letterlijk donker want het spel lijkt zich hoofdzakelijk in het holst van de nacht af te spelen.



KLIMMEN & KLAUTEREN: Voor deze Prince willen de makers meer klimmen en klauteren in de gameplay stoppen, zonder de combat, die in het vorige deel prominent aanwezig was, los te laten. Deze screen laat goed zien hoe de Prins moet balanceren bovenop een balk, en ook de rest van de omgeving laat zien hoe het level is opgedeeld in verschillende platforms en onderdelen waar naartoe en vanaf gesprongen kan worden. No worries; er kunnen nog steeds genoeg kelen gesliced en vijanden gekilled worden.

ONLINE HUURMOORDENAAR

World of Warcraft blijft het ene na het andere weirde nieuws opleveren.
Bij het bedrijf Wetworks Incorporated kun je nu online een hitman inhuren die het personage van een gast die je niet mag, voor je kilt. En het kost je helemaal niks!
Wetworks zal de gast vermoorden, er een screenshot van maken en tijdens de doodsreutel van het slachtoffer een door jou ingesproken opname in zijn oren fluisteren.



PSP LANCEERDATUM : 1 SEPTEMBER

De kogel is door de kerk. De bal ligt in het doel. De kaarten zijn geschud. Het pleit is beslecht. 1 September 2005 ligt de PSP dan eindelijk, eindelijk in Nederland op de planken. Het zou ook een keertje tijd worden.
De value pack editie kost 249 euro en bestaat uit de PSP met beschermhoes, een memorystick van 32Mb, een batterypack, een hoofdtelefoon met afstandbediening, een stroomadapter, een draagriem en een video-/music-/game-sampler op Universal Media Disc (UMD), inclusief niet-interactieve demogames.
Nou ja, beter laat dan nooit toch?



EASTEREGGS

STRONGHOLD 2

- Als je er in slaagt twee wheat farms en een molen vlak naast de stockpile te plaatsen, heb je voldoende meel om tenminste acht bakkerijen van grondstoffen te voorzien. Een ideale manier om snel veel eten te verzamelen.
- Pas op als je een industrie platlegt. In tegenstelling tot Stronghold 1, leg je meteen ál je bedrijven in dezelfde categorie stil.
- Als je je versie upgrade naar Stronghold 2 versie 1.1, houd er dan rekening mee dat alle units 'Eer' kosten.



NUMMEROLOGIE

3 Het aantal nieuwe PC-racegames dat op de E3 getoond zal worden.

11 Het aantal uren dat Jan met koorts in het vliegtuig zat. Naar eigen zeggen speelt ie nog liever een week lang nonstop A2 Racer, dan dit nog een keer mee te maken.

19 De datum in mei dat Europa in een gekkenhuis zal veranderen omdat de Gizmondo gelaunched wordt.

360 de nieuwe naam van de Xbox 2. Wordt de opvolger dan de 720?

2.000.000 het aantal DS'en dat Nintendo in de VS over de toonbank wist te krijgen.

OKÉ DAN

If you're an evil God then – indeed – your tribe will reflect your alignment. Their clothing, actions and reactions will change depending on your alignment

Waar hebben we dit eerder gehoord van Peter Molyneux. Was dat niet iets met Fable ofzo...

POWERSPY

- Oddworld Inhabitants, de makers van de Oddworld games, stopt met het maken van games en gaat ze alleen nog maar bedenken.
- Microsoft heeft de domeinnaam Banjo Treeie vastgelegd, wat er op duidt dat ze met Rare een vervolg op Banjo Tooie gaan maken. Klinkt de naam nu al wat geforceerd, we houden ons hart vast voor deel 4: Banjo Quatrie. Klinkt als een vieze pizza.
- De berichten spreken elkaar voortdurend tegen. Nintendo gaat op de E3 weldegelijk de Revolution tonen, Nintendo doet het niet. Onze experts Jurjen en Niels H. gaan er vanuit dat we zeker wat te zien krijgen in de vorm van beelden, maar nog geen kant en klare console.
- Is toch wel weer typisch Nintendo. Terwijl Sony en Microsoft elkaar helemaal gek maken, blijven ze gewoon hun eigen ding doen. En dat mogen we wel.
- Playboy gaat content maken voor de PSP. Eeeh, daar kunnen we content mee zijn.
- Was echter nog leuker geweest op de DS. Lekker met je stylus over die...
- Dat dit nog nieuws is. EA gaat de Sims 2 naar de consoles en handhelds brengen.
- Het zou eerder nieuws zijn als ze het niet deden.
- Ed ging onlangs een weekje alleen in een bungalow zitten van Landal Green Parks. Althans dat zei hij. Want wij geloven er niks van. Wie gaat er nu vrijwillig zeven dagen lang alleen in een bungalowtje zitten?
- Volgens ons hing hij gewoon een week lang in de boeien bij huize Wendy.
In dat opzicht is het dan ook extra vaag dat Niels na terugkomst van Ed meteen een weekje ziek werd. Zou hij een tip van onze Poweroni hebben gehad?
- Heel stoer die Namco Museum Battle Collection voor de PSP, maar eigenlijk is het toch triest dat we steeds maar weer die oude meuk (want daar gaat het om, klassieke spellen in een nieuwe doos) voorgeschoteld krijgen.
- Capcom heeft een nieuw deel uit de Onimusha serie aangekondigd. Normaliter zou Steven nu al zenuwachtig worden maar sinds World of Warcraft kan hem echt alles gestolen worden... als ze zijn PC en internetverbinding maar laten staan.
- Het Amerikaanse leger heeft net de Joint Functional Component Command for Network Warfare opgericht, een elitegroep van hackers, die snel online zal gaan. En nee, niet om de servers van World of Warcraft en Everquest II vrij van cheaters te houden maar om de laptop van Bin Laden te spammen.
- Het is toch wel hilarisch. Na de trip van Jan (medio april) wisten we alles over de Xbox 360 maar mochten we dus niks zeggen. En dan zie je al die "professionele" sites zich een slag in de rondte zwammen, orakelen en roddelen...
- En overal stond dat Sony, Microsoft te snel af was door de PS3 twee dagen voor de E3, drie uur eerder dan Microsoft voor het eerst aan de pers te tonen. Ze hadden eens moeten weten...

MAAR ECHT! WEIRDE SHIT UIT DE INDUSTRIE

- Dat World of Warcraft niet goed voor je geestesgesteldheid is, dat weten we. We hoeven alleen maar naar die bleke kop en bloeddoorlopen ogen van Steven te kijken. Maar dat het zelfs tot moord leidt... In China is namelijk een man opgepakt die zijn beste vriend had vermoord. Nu gebeurt dat wel meer, maar de reden was in dit geval nogal bizar. De man had namelijk zijn favo zwaard uit WoW tijdelijk uitgeleend aan zijn maat, zodat hij zelf kon ervaren hoe vet het ding was. De bedoeling was echter niet goed overgekomen, want de vriend verkocht het zwaard meteen door voor een flink pak dollars via een internetveiling. En dat vond die meneer van het zwaard niet zo leuk...
- Bangladesh heeft Sony aangeklaagd omdat het land in de nieuwe SOCOM als terroristenstaat wordt neergezet, en dat is het Aziatische staatje natuurlijk niet... vinden ze zelf. Via de rechter probeert men nu af te dwingen dat het land uit het spel wordt gehaald. Overigens worden ook Polen en Marokko als schurkenstaten neergezet. Zouden die dat wel tof vinden?

DEZE MAAND IN HET NIEUWS



Bill Gates laat zien dat het verschil in omvang tussen de Xbox en de Ipod niet zo groot is als men denkt.



Nintendo toont revolutionaire besturingsmethode Revolution.



Midnight Club 3:Dub Edition heeft Albert Heijn Pimpster Deluxe aan boord.



Clubje pedofiele gamers betrapt tijdens spelen Harry Potter.



Dit is geen bullshit, het bestaat: een Pac-Man hoed voor 40 yen. Weet je tenminste zeker dat je vriendin je niet meer serieus neemt.

DE RUZIE

Zet een groep gamers bij elkaar en men is het over veel dingen niet met elkaar eens. Zo ook bij de PU. Met ingang van dit nummer kunnen jullie van één zo'n maandelijkse ruzie meegenieten.

THE MOVIES WORDT NET ZO'N HIT ALS THE SIMS

Jan: The Movies heeft in alles de potentie net zo groot als The Sims te worden. Dat komt omdat iedereen tot in het oneindige zijn eigen filmpjes kan maken, met jezelf en je vrienden erin. Daarnaast is het spel ook nog eens een hele leuke, mooie sim-tycoon game met een flinke scheut humor.

J.J.: Rot op met je Movies. Ten eerste moet ik nog maar zien dat aartsouwehoer Peter Molyneux zijn beloftes dit keer wel waarmaakt. Daarnaast is het onderwerp van The Movies veel te beperkt. Na één film heb je het volgens mij wel gezien. The Sims is gewoon veel herkenbaarder en breder van opzet, helemaal omdat EA elke week met een add-on komt.



OKÉ DAN

Gamers can rest assured that with the capabilities of our new engine, we're not only going to match the record we set with the first Serious Sam for the most enemies on screen at one time, we're going to surpass it."

Christoph Hartmann, de baas van de uitgever van Serious Sam 2, maakt ons gek.

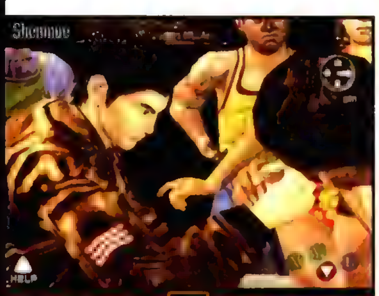
OVER QUICK EVENTS EN ANDERE VLUGGERTJES

In videogames doe je meestal dingen terwijl je feitelijk iets anders doet. Je trekt bijvoorbeeld een deur open, terwijl je op de A-knop drukt. Of je haalt de trekker van een pistool over terwijl je op de X-knop drukt. Dat werkt prima allemaal...

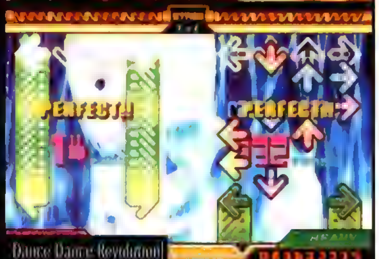
Als je een nieuw spel hebt en geen trek om de handleiding te lezen, dan druk je in het begin meestal alle knoppen in om te zien welke effecten ze hebben. Na een tijdje spelen denk je er als het goed is niet eens meer bij na. Je geeft gewoon je commando's en het figuur in beeld doet wat daarbij hoort. Zo werkt dat nu eenmaal in een videogame.

QUICK EVENTS

In sommige spellen zijn de rollen min of meer omgedraaid. In beeld verschijnen de commando's en jij moet ze opvolgen. Dance Dance Revolution is zo'n game. In Shenmue werden de zogenaamde "quick events" geïntroduceerd: situaties waarin net als in DDR door het spel werd aangegeven welke knoppen ingedrukt moesten worden. De speler moest deze commando's zo snel mogelijk opvolgen. Hierdoor werd een bepaalde opdracht in beeld wel of niet met goed gevolg door Ryo uitgevoerd. Een mooie wisselwerking tussen speler en spelfiguur.



Shenmue



Dance Dance Revolution

SERIE

In twee van de beste games van 2005 wordt iets vergelijkbaars gedaan. Als in Resident Evil 4 plotseling een grote steen je kant op komt rollen, verschijnt in beeld de A-knop met een nerveus pijltje erboven. De boodschap is meteen duidelijk: je moet als een razende op de A-knop drukken om voor de steen weg te rennen.
In God of War verschijnt bij een grote vijand soms een icoontje van de B-knop in beeld. Druk je deze knop in, dan pakt Kratos de vijand vast en wordt in beeld aangegeven welke knop als volgende moet worden ingedrukt. Zo maak je een serie van soms wel acht opvolgende bewegingen. Ben je snel genoeg, dan is het monster aan het eind van de serie verslagen. Anders ben je zelf het haasje.

SPANNING

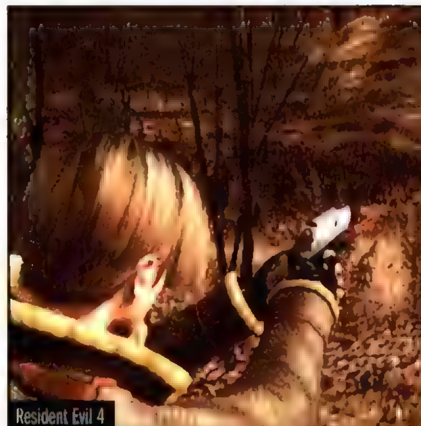
Eigenlijk heel simpel dit soort dingetjes, maar mits goed uitgewerkt, is het effect verrassend sterk.
Op het moment dat het spel dicteert wat je moet doen, en je begrijpt dat je spelfiguur een flink pak op zijn donder krijgt als het niet lukt, bouwt zich een merkwaardig soort spanning op in je lichaam. Je wilt werkelijk niet getroffen worden door die grote rollende steen of dat stinkende monster.
Als je de dreiging hebt afgeslagen, heb je ook echt het gevoel dat JIJ het hebt gedaan. Het had heel verkeerd kunnen aflopen, maar JIJ hebt snel en adequaat genoeg gereageerd. Als het is mislukt, hoef je ook niemand anders verwijten te maken.



God of War

AANMOEDIGEND GEKREUN

God of War biedt in dit kader een relatief unieke mogelijkheid om de liefde te bedr... eh, te neuken.
Je ziet twee jongedames met blote borsten in bed liggen, dus je weet wat je te doen staat. Op het moment dat je op het bed springt, verschuift de camera heel zoetjes naar de vaas op het nachtkastje. Er verschijnen knoppen-icoontjes in beeld, steeds sneller, en jij moet ze indrukken. Elke goede actie wordt beloond met aanmoedigend gekreun van de jongedames. Plots wordt in beeld aangegeven dat je de Analoge stick een draai linksom moet maken. Kreun. En nog eens rechtsom. Aaah! Nog eens, nog sneller, en dan... De ontlading. De vaas ligt gebroken op de vloer.
JIJ hebt het gedaan.



Resident Evil 4

TOP 10

VIJF REDENEN OM UIT TE KIJKEN NAAR DE NEXT GEN CONSOLES

1: Eindelijk genieten van graphics die ons vijf jaar terug al beloofd waren.
2: Zelfs de Tokkies hebben inmiddels een PS2 thuis staan. Het wordt weer tijd om je te onderscheiden.
3: Misschien dat de online-mode dit keer wel werkt bij alledrie de consoles.
4: Dan kunnen we het daarna eindelijk weer over games hebben.
5: De voorpret als je weet dat EA de nieuwe Harry Potter straks naar de PC, GBC, GBA, DS, PSP, PS2, PS3, Xbox, Xbox 360, NGC, Revolution en N-Gage moet porten.

VIJF REDENEN OM NIET ENTHOUSIAST TE ZIJN OVER DE NEXT GEN LAUNCH

1: Omdat we er weer intrappen en straks het volle pond betalen voor consoles die een jaar later de helft goedkoper zijn.
2: Als we de insiders mogen geloven gaan de prijzen van de games met minimaal 10% omhoog.
3: Alle toppers die je nog op de 'oude' consoles moet spelen, gaan stof happen. Tot je een ouwe lul wordt en alleen retro nog cool vindt.
4: Moeten we straks weer die enorme brei aan overgezette, opgeleukte oude games checken. 'Splinter Cell Super Sessie, deel 1, 2 en 3, met nog mooiere graphics en drie nieuwe moves'.
5: Omdat de stoppen op je kamer op zeker zullen doorslaan als je een PC, Xbox, PS2 en NGC, Xbox 360, PS3 en Revolution aan het net hebt hangen.

POWERSPY

■ De RSI aan je vinger veroorzakende shooter Serious Sam 2 komt naar de PC en de Xbox. We weten nog niks van de game, maar kunnen jullie al de verhaallijn verklappen: 'het gaat over een gast die iedereen moet afknallen'.
■ Die durven. Zes jaar lang sleutelen aan een en dezelfde game en dan in één week opeens twee nieuwe titels aan kondigen. Dat deed ontwikkelaar Quantic Dream die dus al heel lang bezig is met Fahrenheit. Zij gaan nu echter ook aan de slag met Omikron 2 en Infraworld. Het is zo'n beetje een ober die je doodleuk vraagt wat je voor toetje wilt, terwijl je al twee uur in complete hongersnood zit te smachten naar het hoofdmaal.
■ Mannen kopen sinds dit jaar meer games dan muziek. Boven de games staan alleen nog de DVD's. En natuurlijk bloemen, die ze weer aan hun vrouwen moeten geven omdat ze te veel gamen en te veel achter de buis hangen.
■ Volgens ons heeft de racer Juiced een primeur. Het is de eerste game die uitgesteld is nadat ie eerder definitief gecancelled was.
■ Afgrijselijk voetbal spelen, kut schlagers componeren en massaal in het oostelijk deel van het land met de rechterarm in de lucht zwengelen... dat mag wel, maar gewelddadige games spelen... oei, oei, oei. In Duitsland zijn God of War en Close Combat allebei verboden. Te heftig.
■ Francis Ford Coppola, de maker van The Godfather, is niet zo blij met de gelijknamige game. "I knew nothing about it. They never asked me if I thought it was a good idea," he says. "I went and I took a look at what it was ... What they do is they use the characaters everyone knows and they hire those actors to be there and only to introduce very minor characters. And then for the next hour they shoot and kill each other."
■ De Europese gamesbeurs ECTS, ooit het absolute walhalla voor ons, bestaat niet meer. En dat verbaast ons nauwelijks, gezien het feit dat J.J. en Muriëlle vorig jaar zo'n beetje de enigen waren die er rondliepen.
■ In dat opzicht is het persbericht dat de beurs na afloop van de vorige versie deed uitgaan erg funny. Daar werd nog gerept van een enorm succes. Tja, met je ogen dicht leek het nog wel wat.
■ Leuk de kop van een Xbox blad bij een artikel over de aankondiging van Half-Life 2: 'The game no other console can handle'.
■ Sony werkt aan techniek waarbij de gamefootage rechtstreeks je hersens wordt ingestraald door middel van ultrasone geluidsgolven. Op deze manier zouden dove mensen ook kunnen gamen.
■ Sjongejonge, Sony doet echt alles om die laatste overgebleven doelgroep ook voor haar console te ontsluiten. Nu alleen nog tv-reclame maken die ze kunnen horen, want anders heb je er nog niks aan.
■ Kijk, weer zo'n game waar iedereen op zit te wachten: World Championship Poker Deluxe. Wat zullen de PS2, Xbox en NGC het zwaar hebben om deze game op het scherm te toveren.

www.blaupunkt.com



130 decibel. 5400 Watt. De Velocity VPw 460.

Indrukwekkende subwoofer voor de soundfanaat. 5400 Watt impulsbelastbaarheid. Met extreem hoge nominale belasting van 1800 Watt. Werkingsgraad 94 dB. Frequentiebereik 35 – 250 Hz. **Uiterst stevig membraan uit koolstofglasvezel.** Detailgetrouw en geen klankvervorming. Diameter: 460 mm. **IMS** – geïntegreerd magneetsysteem voor krachtige koeling. Massieve **drukgegoten korf**, niet magnetisch en vrij van resonanties.



BLAUPUNKT

Het pluspunt in uw auto.

HELLGATE LONDON



Bill Roper en Phil Shenk,v oormalig Blizzard kopstukken en makers van Diablo I & II onthulden onlangs hun game Hellgate: London. Wij waren erbij...

Toen Bill Roper Blizzard verliet duurde het niet lang alvorens dit gezichtsbepalende figuur samen met een paar andere Blizzard toppers de nieuwe ontwikkelstudio Flagship Studios opstartte. Inmiddels is de game beperkt getoond en duiken de eerste omschrijvingen als "Doom 3 meets Diablo" op. PU sprak met Bill Roper en art director Phil Shenk over London: Hellgate, een postapocalyptische RPG die zich afspeelt in het gehavende Londen.
De game speel je vanuit een first person view, kent behoorlijk wat (schiet)wapens maar is desondanks een rasechte RPG.

PU: Was het niet raar om Blizzard te verlaten? Zeker nu, gezien het enorme succes dat WoW geniet en Blizzard weer op de kaart heeft gezet.
Roper: Het was heel raar om Blizzard te verlaten. Tien jaar lang was het bedrijf deel van mijn leven. Ik heb keihard gewerkt om er de beste gamecompany in de wereld van te maken. Eerlijk gezegd wilde ik niet weggaan, maar de omstandigheden dwongen ons om verder te gaan. Ik ben erg blij met het succes van WoW en heb er nooit aan getwijfeld dat 't een klapper zou worden.

PU: Spelen jullie zelf WoW? Eerlijk antwoorden graag!

"Een perfecte hinderlaag is de uitgang bij Ikea, dan hebben ze vaak hun handen nog vol met net gekochte lampen.





Dom hoor, iedereen weet toch dat je nooit de pijp uit moet gaan...

Roper: Jazeker! Ik speel een priest op Hyjal. De game is fantastisch. De atmosfeer van Warcraft is prachtig vertaald naar een RPG setting, de graphics zijn prachtig, de content is fun en het is de makkelijkste MMORPG om mee aan de slag te gaan!
Shenk: Ik heb WoW zeker gespeeld maar de game neemt gewoon te veel tijd in beslag. London: Hellgate moet af en ik wil ook graag tijd over houden om af en toe op mijn Ducati te rijden!

PU: Beschrijf in een paar zinnen Hellgate: London voor onze lezers?
Roper: Hellgate: London is een RPG die zich afspeelt in London; een paar jaar nadat demonen het grootste deel van de maatschappij hebben vernietigd.

> "GEEN TWEE SPELERS ZULLEN EXACT DEZELFDE GAMEPLAY-ERVARING HEBBEN."

De game kent random levels, random items, verschillende personages, classes met heel veel skills, client-server online play en veel uren replay.
Shenk: De game is als de gameplay; het character development en items verzamelen van Diablo maar dan in een first-person perspectief. En niet te vergeten met coole sciencefiction technologie en een demonische invasie.



PU: Op wat voor manier onderscheidt London: Hellgate zich van andere games?
Roper: Hellgate kent, in tegenstelling tot andere RPG's, random elementen. Je kunt de game opnieuw spelen en steeds andere dingen meemaken. Geen twee spelers zullen exact dezellde gameplay-ervaring hebben.
Daarnaast is de game anders dan andere first person shooters dankzij de diepte die het creëren van een uniek en uitgebreid personage met zich meebrengt. Er zijn meer dan honderd verschillende guns, heel veel verschillende uitrustingen, diverse klassen met hun unieke speelstijl en ga zo maar door...

PU: Waarom hebben jullie gekozen voor first-person perspectief?
Roper: Twee redenen. Op deze manier betrek je de speler het best bij de speelwereld. Hij wordt er daadwerkelijk één mee: de game zuigt je de speelwereld in, als het ware.
Ten tweede gebruiken we veel knallende guns en dat speelt gewoon het beste vanuit first person.
Shenk: Daarnaast was het een uitdaging: we hebben nog nooit first-person games gedaan.

PU: We lazen dat er plannen zijn voor meer Hellgate games, zich afspelend in verschillende steden. Zo hebben we al mogelijke opvolgers gehoord met namen als Hellgate: Las Vegas en Hellgate: Rome. Klopt dat?
Roper: Het is nog veel te vroeg om daar nu al over te praten. Laten we eerst afwachten hoe deze game het doet alvorens we überhaupt over andere steden nadenken.
Shenk: Toch klinkt dat niet slecht. Wat dacht je van Hellgate: Brussels? Of misschien zelfs Hellgate: Amsterdam?

Hellgate London? Het is precies de Kalverstraat zondagavond als Ajax weer eens verloren heeft.





"Keep this soul alive!"



MEEDOGENLOOS EN WEERGALOOS

Van het spelen van gewelddadige videogames worden wij gamers agressief. Landarbeiders in de buurt van de Spaanse badplaatsen staat dus nog wat te wachten deze zomer. Nadat wij in Resident Evil 4 complete dorpen met Spaanse boeren hebben uitgemoord, kunnen we natuurlijk niet wachten om deze situaties in het echt te gaan nabootsen. Zo werkt dat nu eenmaal bij ons gamers, volgens bepaalde 'wetenschappelijke' onderzoekers.
En de Grieken, ja de Grieken, die moeten ook oppassen...

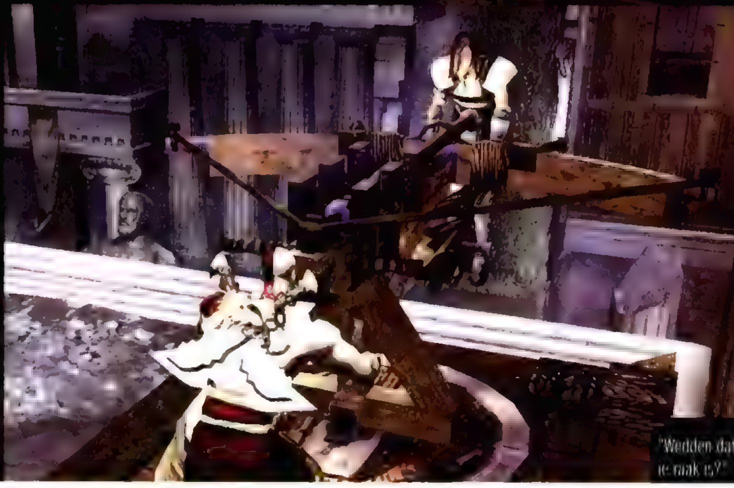
Zo'n dikke tweeduizend jaar geleden konden mensen geen videogames spelen, die waren er toen nog niet. Dus moesten andere manieren worden bedacht om agressief te worden. Immers: agressief word je natuurlijk niet zomaar van je dagelijkse sores, er moet een duidelijk afgebakend eenduidig medium zijn dat door het slechte voorbeeld tot agressieve daden inspireert. In afwachting van het fenomeen videogame was de boekvorm een mooie tijdelijke oplossing.
Sla het oude testament open op een willekeurige bladzijde en je hebt grote kans iets over een uitgemoorde volksstam te lezen of toch op zijn minst een stelletje ingeslagen schedels.
Nu wil ik de schrijvers van de bijbel niet te kort doen hoor maar waar het de verheerlijking van geweld betreft, gaan de klassieke Griekse geschriften toch nog een paar stapjes verder. Neem nu de Ilias van Homerus, daarin wordt zo hard en meedogenloos gehakt en gemoord dat zelfs de inwoners van San Andreas er van zouden verbleken. Deze verhalen van Homerus vormden dan ook een inspiratiebron waaruit voor het supergewelddadige God of War veelvuldig is geput.

+ Beeld, geluid, vechtgevoel, variatie, verhaal, filmpjes, alles van het hoogste niveau.

– Bijna alle gameplay elementen kwamen we (minder goed uitgewerk) wel eens eerder tegen.

KRUITVAT

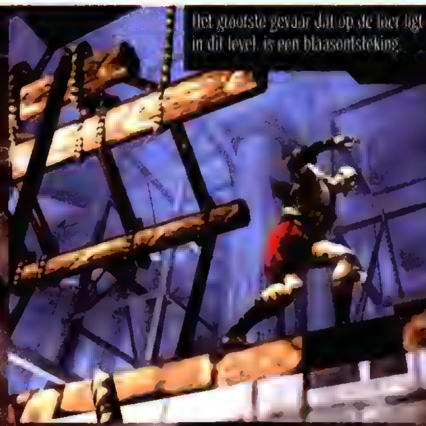
Jij bent Kratos, de alom gevreesde kapitein van het Spartaanse leger. Kratos wordt achtervolgd door nachtmerries waarin hij telkens weer moet aanschouwen hoe zijn vrouw en kindje op beestachtige wijze worden afgemaakt.
In die dagen deed men nog niet aan therapie en er waren ook geen videogames om eens lekker al je ellende uit je lichaam te raggen. En dus is Kratos pislink, een kruitvat met een heel kort lontje. Als de game begint is het lontje nét opgebrand en kan het keurslagerwerk meteen beginnen.



"Wedden dat ie raak is?"

SCE STUDIOS SANTA MONICA • SONY • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • US.PLAYSTATION.COM


"Mazzel dat die gast zo koppig is als de pest en er voor dat ene nog geen hut te krijgen was."


Het grootste gevaar dat op de loer ligt in dit level, is een blaasontsteking.

Kratos is overtuigend krachtig vormgegeven; een compacte spiermassa met een immer grimmige kop waarover een vette rode streep is getrokken. Alleen zijn haardracht al verraadt zijn uitzonderlijke mannelijke potentie: net als de schrijver van deze tekst draagt hij meer haar op zijn kin dan op zijn schedel.

GEKARTELDE KROMZWAARDEN

Kratos begint zijn vakkundig hakwerk met twee gekartelde kromzwaarden die met kettingachtige verlengstukken aan zijn armen zijn verbonden.

ZELDZAAM GOED

Belangrijkste van alles: de actie voelt goed. Gewoon goed? Nee zeldzaam goed. Zo goed, dat je je nauwelijks kunt voorstellen dat deze game door een Westerse ontwikkelaar is gemaakt. Elke stap, elke klap, elke haal, elke houw, alles is raak, zelfs als het mis is, en dat is zeldzaam voor een game uit de VS. God of War kan zich qua vechtgevoel moeiteloos meten met het beste werk van Mikami en Itagaki, en dat is nogal wat. Het richten op vijanden, het blokken, counteren, juggles; alles gaat snel, soepel en intuïtief.


"Hoppa, en hier heb ik je neus: O, je dacht dat 't mijn duim was? Heb ik je effe bij de neus."

"GOD OF WAR KAN ZICH QUA VECHTGEVOEL MOEITELOOS METEN MET HET BESTE WERK VAN MIKAMI EN ITAGAKI."

Als je een beetje op de knoppen ramt, ontstaan er al snel even sierlijke als dodelijke zwaai-, haak-, steek- en hak-bewegingen die je als een vlaggenzwaaiende majorette over het scherm laten dansen. Een dans der doden, een orgastische uitspatting van bloed en geweld, waarbij de slachtoffers net zo hard krijsen als ik bij de tandarts.
Het is echt heerlijk om hiermee aan de slag te gaan en het ziet er allemaal ook nog eens zeer indrukwekkend uit. Dat komt niet in de laatste plaats door de vlammen die van de twee zwaarden spatten. Tijdens de snelle bewegingen laten ze hierdoor snel vervagende gloeistrepen achter op je netvlies; hetzelfde effect waar Jeroen altijd zo van geniet als hij op oudejaarsavond met sterretjes mag spelen, maar dan nog bruter.

Combo's maak je als vanzelf en op het moment dat je de moves niet meer willekeurig maar met opzet begint uit te voeren, komt telkens een handjevol nieuwe moves beschikbaar welke je meestal vrij eenvoudig in en aan je oude series kunt rijgen. Vechtpuristen kunnen desgewenst dieper gaan maar in de gemakkelijkste stand is dat absoluut niet nodig.
Iedereen kan hiermee aan de slag. Een klein kwartiertje in het spel en je voelt je al helemaal een onverslaanbare oorlogsgod, ook al is dat in dit spel nu juist het figuur waar je naar op jaagt.

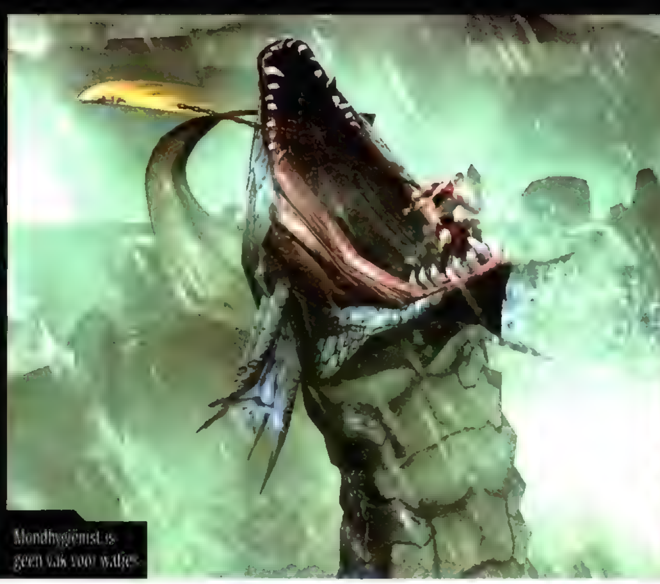
BROODMES

Inderdaad, je jaagt op de Griekse oorlogsgod Ares, wellicht beter bekend onder zijn Latijnse naam Mars. Dat is natuurlijk een onmogelijke klus voor een sterveling maar met hulp van andere Olympische goden, met een speciale rol voor Athene, kun je toch een heel eind komen. Tenminste, als je zo'n ultieme vechtmachine bent als Kratos.
Ik zou daar graag meer over vertellen en ook over de fantastische beelden en muziek die dit meesterwerk op overrompelende wijze naar mijn huiskamer brachten, terwijl de onvergetelijk wrede filmpjes en de even onheilspellende als opzwepende soundtrack eveneens niet onvermeld mogen blijven. Echter, de ruimte ontbreekt hier dus dat hou je tegoed voor volgende maand, en daarbij komt dat ik even naar buiten moet.
In elke hand draag ik een broodmes want volgens mij hoorde ik daarnet enkele hinderlijke kinderstemmen...

GOD OF SEX

Alsof het afslachten van duizenden levende wezens nog niet genoeg is om je een man te voelen, kun je in deze game ook nog eens een lekker potje neuken. Soms zelfs met twee dames tegelijk.
Als je een beetje een kerel bent dan lukt het jou ook om met correct getimede druk- en draaibewegingen de dames naar een hoogtepunt te brengen. Dat vervult je met een gevoel van trots zo groot en warm dat je, net als ik, vast meteen aan je mama gaat vertellen dat het je is gelukt.


"Stel je niet aan, je voelt er bijna niks van. Ik heb jaren in een IJslandsche slagerij gewerkt."


Mondhygiënist is geen vak voor watjes.

EXTRA GROF GEWELD

Als er een actieknop-icoontje boven een tegenstander is verschenen, moet je snel de aangegeven knop indrukken om nog eens wat extra grof geweld in te zetten, vaak bij wijze van finishing move. Tegenover grotere vijanden kun je op deze manier een hele serie acties uitvoeren om ze op werkelijk grandioze wijze te vellen.

E ABONNEES

SENNHEISER PC 130 HEADSET

VOOR SLECHTS € 10!

De Sennheiser headset is een zeer comfortabele fullsize headset met voortreffelijk frequentiebereik van 40-20.000 HZ. In de kabel die aan één kant zit, is een mute schakelaar en volume regelaar geïntegreerd. De verstelbare noise cancelling microfoon is van hoge kwaliteit (80-15.000 HZ). De kwaliteit topper in de headsetmarkt!

WINKELWAARDE

€ 49,95



voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk.

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

VIG CARD

EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!



BESPAAR TIENTALLEN EURO'S AAN GAMES PER JAAR

Ben je abonnee van Power Unlimited, dan ben je in bezit van deze exclusieve VIG card. VIG staat voor Very Important Gamer, wat je als abo van PU natuurlijk automatisch bent. Tof hè, maar wat heb je er eigenlijk aan?

KORTING

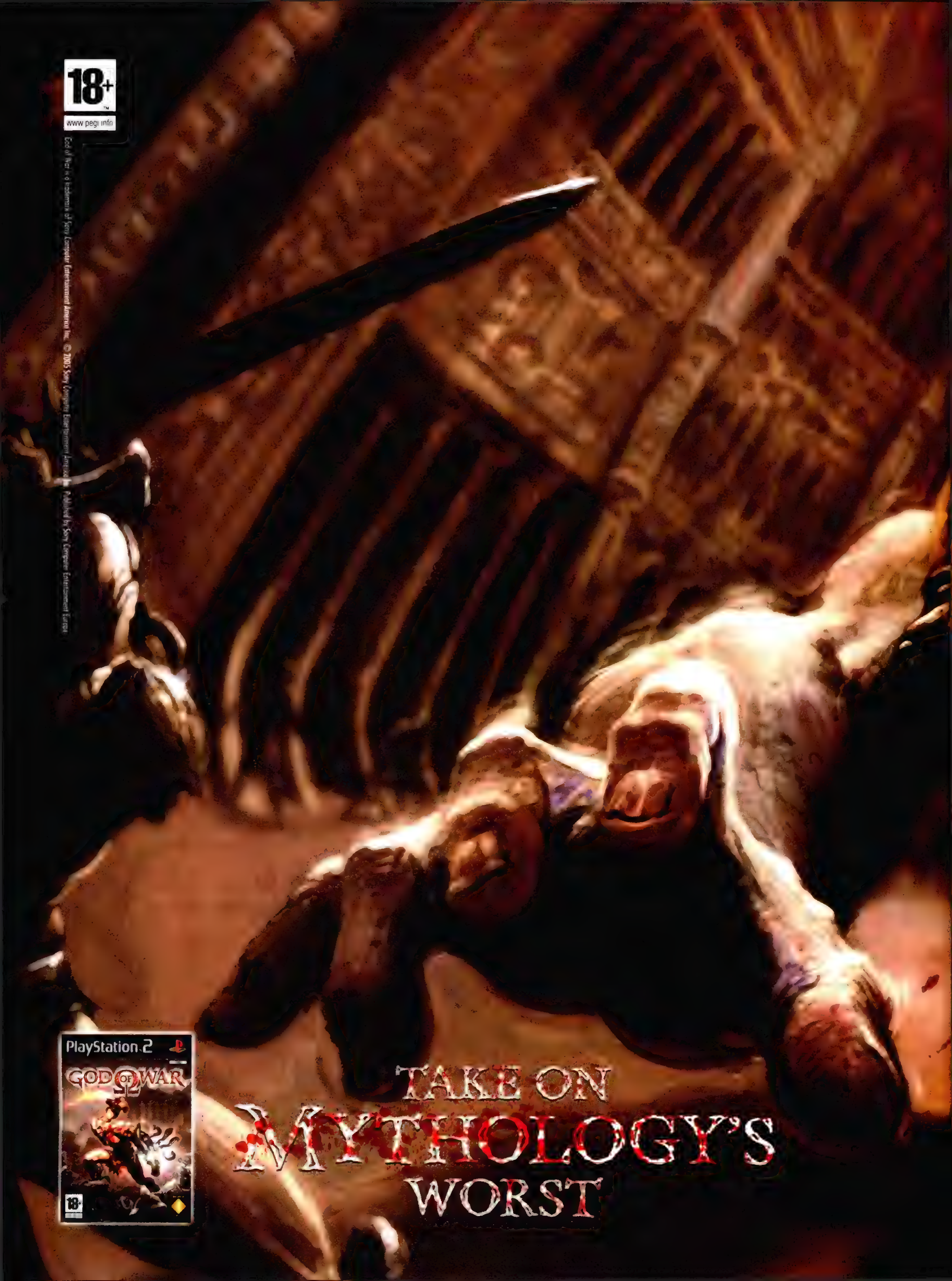
Gamen is leuk maar zeker niet goedkoop. Daarom hebben we voor het lopende jaar supervette kortingen voor je weten te regelen. Met deze VIG card krijg je namelijk bij alle Free Record Shop filialen in Nederland: **1 x per maand €7,50 korting op een game naar keuze (vanaf €47,99) en let ook (± 1 x per kwartaal) op de speciale actie voor een extra vette korting op hardware/accessoire(s).** Het maakt dus niet uit op welk systeem je je spellen speelt want de kortingen gelden voor alle games op alle platformen. Koop je per jaar vier games met je VIG card, dan heb je je abonnement er al uit!

En natuurlijk gaan we kijken of we nog meer leuke dingen met deze PU-pas kunnen doen, check steeds de PU of ww.powerweb.nl voor de acties.

De Power Unlimited VIG card is heel 2005 geldig. Ben je nog geen abonnee, meld je dan snel aan want ook alle nieuwe abonnees krijgen de pas thuisgestuurd!

* De pas is niet geldig in combinatie met andere acties / aanbiedingen

T IN, OF BEL 0800-2266637 (ABONNEREN). 7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00-21.00 UUR



18+
www.pegi.info
God of War is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. © 2005 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
PlayStation 2
GOD OF WAR
TAKE ON
MYTHOLOGY'S
WORST



PS2
EXCLUSIVE
fun,
anyone?
PlayStation.2
www.playstation.nl - www.godofwargame.com

SPARTAN TOTAL WARRIOR



De makers van de Total War-serie gaan onder het bewind van Sega ook spellen voor consoles ontwikkelen. De eerste is Spartan: Total Warrior.

In de gloriedagen van Sparta bestond de kinderbescherming nog niet. Ieder kind dat als jongetje werd geboren ging, hup, gewoon in militaire dienst, om te leren dat het leven geen pretje was. Op weinig zachtzinnige wijze werden de jochies gedrild tot meedogenloze moordmachines. En dat wierp z'n vruchten af: het Spartaanse leger was niet alleen zwaarbewapend maar ook uiterst disciplinair en bikkelhard.
Tegenwoordig voeden we kinderen op met patat, televisie en videogames. In één van die videogames is het mogelijk om met een heuse Spartaanse soldaat te spelen. Deze game zal in september worden uitgebracht voor de grote drie consoles van het moment, dus iedereen kan ermee aan de slag. Er zit wel wat bloed in maar dat geeft niet, daar word je hard van.

RUIG

Al in het eerste level wordt duidelijk dat de makers van Spartan geen moeite hebben gedaan een historisch accuraat of realistisch spel te maken. Samen met je Spartaanse strijdmakkers verdedig je je vesting namelijk tegenover een aanstormend Romeins leger, en in werkelijkheid hebben de twee machtige legers elkaar minstens honderd jaar misgelopen. Maar dat mag de pret niet drukken want het gaat er ruig aan toe daar op die barricaden.
Het spel moet de illusie geven dat duizenden mannen tegelijk in gevecht zijn.
Weliswaar is het de makers op deze generatie consoles niet gelukt meer dan 150 hakkende, 'werkelijk aanwezige' vechtersbazen tegelijk in beeld te krijgen, maar dat is nog wel behoorlijk wat meer dan in de meeste oorlogsspellen op de consoles. Door slimme trucjes, waarbij golven aanvallers elkaar afwisselen en op sleutelmomenten aanvullen, blijft de illusie in een werkelijk massale veldslag verwikkeld te zijn toch behoorlijk overeind.



Groot was de vreugde rond de ArenA toen bekend werd gemaakt dat Cruijff had gezegd dat het ooit wel weer goed zou komen met Ajax.

GODDELIJKE BLIKSEMFLITSEN

Je bestuurt in dit spel geen legers (zoals in de Total War-serie) maar slechts een enkele Spartaan. Een soort super-Spartaan, die wisselend schild en zwaard gebruikt om kluitjes Romeinen af te weren, weg te duwen en om te hakken.
Het werkt vrij intuïtief allemaal. Gaandeweg krijg je andere wapens in handen om gaten in de Romeinse aanvalsgolven te slaan, waaronder een gevechtshamer, pijl-en-boog en goddelijke bliksemflitsen.
Net zoals een bepaalde andere game in deze PU plaatst Spartan de speler tegenover Grieks-mythologische eindbazen als de Minotaurus, de Hydra en de verstenende blikken van Medusa. Die andere game heet God of War en doet dit soort dingen overigens een stuk interessanter.
Bij Creative Assembly zijn ze hiervan inmiddels op de hoogte. Ze geven toe dat ze God of War als 'vergelijkingsmateriaal' gebruiken maar vinden wel dat er duidelijk sprake is van twee verschillende soorten spellen. Waar God of War meer een variant op Devil May Cry is, moeten we Spartan vanwege de grootschaligheid van de gevechten meer in het straatje van Dynasty Warriors plaatsen.

GEVOEL

Volgens de ontwikkelaars moet het in de finale versie van Spartan praktisch onmogelijk zijn om met een egocentrische insteek de veertien missiegebaseerde levels te overleven. Het gaat in dit spel om het opzoeken van zwakke plekken, zowel in je eigen linies als die van de vijanden. Het gaat om het ondersteunen en in leven houden van je strijdmakkers, zoals zij jou in leven kunnen houden.
De game ziet er goed uit, speelt lekker weg en sommige missies zijn behoorlijk uitdagend.
Vooralsnog ontbreekt het wat te vaak aan dat bijzondere, dat overweldigende spectaculaire gevoel dat hoort bij een spel als dit, het is er slechts bij vlagen.
De jongens van Creative Essembly hebben echter nog tot september de tijd natuurlijk.

> "DE GAME ZIET ER GOED UIT, SPEELT LEKKER WEG EN SOMMIGE MISSIES ZIJN BEHOORLIJK UITDAGEND. HET OVERWELDIGENDE SPECTACULAIRE GEVOEL, IS ER ECHTER SLECHTS BIJ VLAGEN."



Die gasten waren hun tijd ver vooruit. Ze vochten met de punt naar voren en lieten bewust een gat vallen op het middenveld.

+ Het idee om met en tegen grote groepen soldaten te vechten is tof en behoorlijk heftig uitgewerkt.

– Terwijl je speelt merk je eigenlijk nog niet zo heel erg veel van al die andere soldaten.



Strijd tussen de schildknapen en de slingjurken.

NINTENDOGS

Deze pagina ziet er niet zo stoer uit. Geen boze kerels met bloedrode koppen, geen fatale vrouwen [illegible]



In de meeste verhalende videogames ben je het figuur dat je bestuurt. Dit figuur beschrijf je dan niet als hij of zij maar als IK. Je roept bijvoorbeeld 'IK heb de rocketlauncher nodig om die fucking eindbaas te killen!'
In een ik-spelletje is de ander meestal de tegenstander, waarbij de interactie tussen ik en de ander doorgaans het uitwisselen van vijandelijkheden betreft.

DE ANDER

Gelukkig bestaan naast dit soort zuivere ik-gerichte games ook ik-spelletjes waarin je een vriendschappelijke relatie aangaat met de ander.
Een spel als Ico is hiervan een mooi voorbeeld. In dit spel ben ik Ico en ga ik een relatie aan met Yorda. Ik neem het bleke meisje bij de hand om te ontsnappen uit onze labyrintachtige gevangenis.
Dit soort relaties zorgen voor wat meer persoonlijke betrokkenheid bij de figuren in het spel. Je vecht niet alleen voor jezelf maar ook voor de ander.
Het zou mooi zijn als dit aspect van het fenomeen videogame in toekomstige spellen nog krachtiger wordt uitgewerkt, waardoor wellicht emoties kunnen worden opgewekt die verder reiken dan de eeuwige thema's bloeddorst en wraakzucht.

BORIS

De aantrekkingskracht van Nintendogs schuilt 'm niet in bloeddorst en wraakzucht maar in speelsheid en verzorgingsdrang.
Het hondje achter het onderste venster van de Nintendo DS merkt mij op als ik er tegenaan tik met de stylus. De bruinwit gevlekte puppy komt opgewonden naar me toe - gaan we spelen? Ik kan de hond over zijn koppie of rug krabben met de stylus, dat lijkt hij fijn te vinden.
Via een menuutje kan ik beschikken over diverse speeltjes, waaronder een frisbee en springtouw. Ik hou de stylus op een geel tennisballetje gedrukt, beweeg hem naar voren en laat los. Het hondje holt de bal achterna en brengt het terug. Ik beloon het boefje met een snelle krabbel over zijn koppie.
Hij voelt al een beetje als mijn vriendje. Ik wil hem Boris noemen.

POEPIE DOEN

Om mijn band met Boris op peil te houden moet ik hem niet alleen regelmatig voeren en wassen; ik moet hem ook uitlaten, zodat Boris eventjes poepie kan doen.
Ik kan Boris ook leren om te reageren op de woorden die ik in de microfoon roep, zoals 'zit!', 'lig!' en 'hou nu eens op met dat gelik aan je kruis!'
Als ik Boris goed genoeg heb afgericht, ga ik met hem meedoen aan wedstrijden en hondenshows.
Met het verdiende prijzengeld wil ik nóg een hondje kopen om Boris gezelschap te houden. Ook een mannetje natuurlijk, anders kunnen er misschien wel eens rare dingen gebeuren.

"IN DIT SPEL BLIJF JE GEWOON JEZELF, EN IK KAN ME BEST VOORSTELLEN DAT DIT VOOR SOMMIGE MENSEN NOGAL CONFRONTEREND IS."

CONFRONTEREND

Dit spel biedt niet de mogelijkheid iemand anders te worden. Je blijft gewoon jezelf, en ik kan me best voorstellen dat dit voor sommige mensen nogal confronterend is. Daarbij draait het spel ook niet om IK maar om de ander; om Boris, in mijn geval.
Da's ook even slikken. Tenslotte is het niet eens mogelijk de hondjes in elkaar te trappen of te doden. Ik zie je denken: maar wat is er dan aan? Helemaal niets man, helemaal niets. Tenminste niet voor jou.
Mensen die net als ik wel eens genoeg hebben van altijd weer diezelfde stoere heldenrol, mensen die misschien juist door deze eentonigheid zijn afgeknapt op het fenomeen videogame, voor dit soort mensen biedt Nintendogs een fris en fruitig voelende spelervaring.
Dat het spel op heel andere menselijke emoties en kwaliteiten inspeelt dan in videogames gebruikelijk is, hoeft niet te betekenen dat er bij voorbaat al geen sprake is van spanning of schokkende ontdekkingen.
Wat dat laatste betreft ben ik bijvoorbeeld zelf inmiddels een ervaring rijker.
Boris is een teefje!



Zo'n beweging met die staart omhoog, betekent in hondentaal: fuck you! (of fuck me, daar wil ik vanaf zijn.)



Hondenhaters als ze zijn, doen ze dit in Japan vaak met ijzeren frisbees.

+ Ideaal voor verzorgende types.

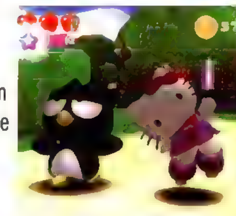
– 'Stoere' gamers vinden niets van hun gading.

TOP 5 ONCOOLE GAME CHARACTERS

Tja, erg stoer is het natuurlijk niet om te spelen met hondjes op je handheld. Maar het kan nog lulliger hoor...

1. HELLO KITTY

Een Dick Bruna-achtig poesje met een strik op haar hoofd. Het schoolvoorbeeld van een spelpersonage waar je niet mee gezien wilt worden.



2. BILLY HATCHER

Een gozertje met een rode hanenkam met als beroep eierenroller. Dat kan je toch niet serieus nemen?



3. SPYRO

Het stoere draakje van weleer is in de loop der tijd een behoorlijke softie geworden.



4. LEGO

Alleen Jeroen vindt dat Lego Star Wars tof is om te spelen. What's next: The Prince of Duplo?

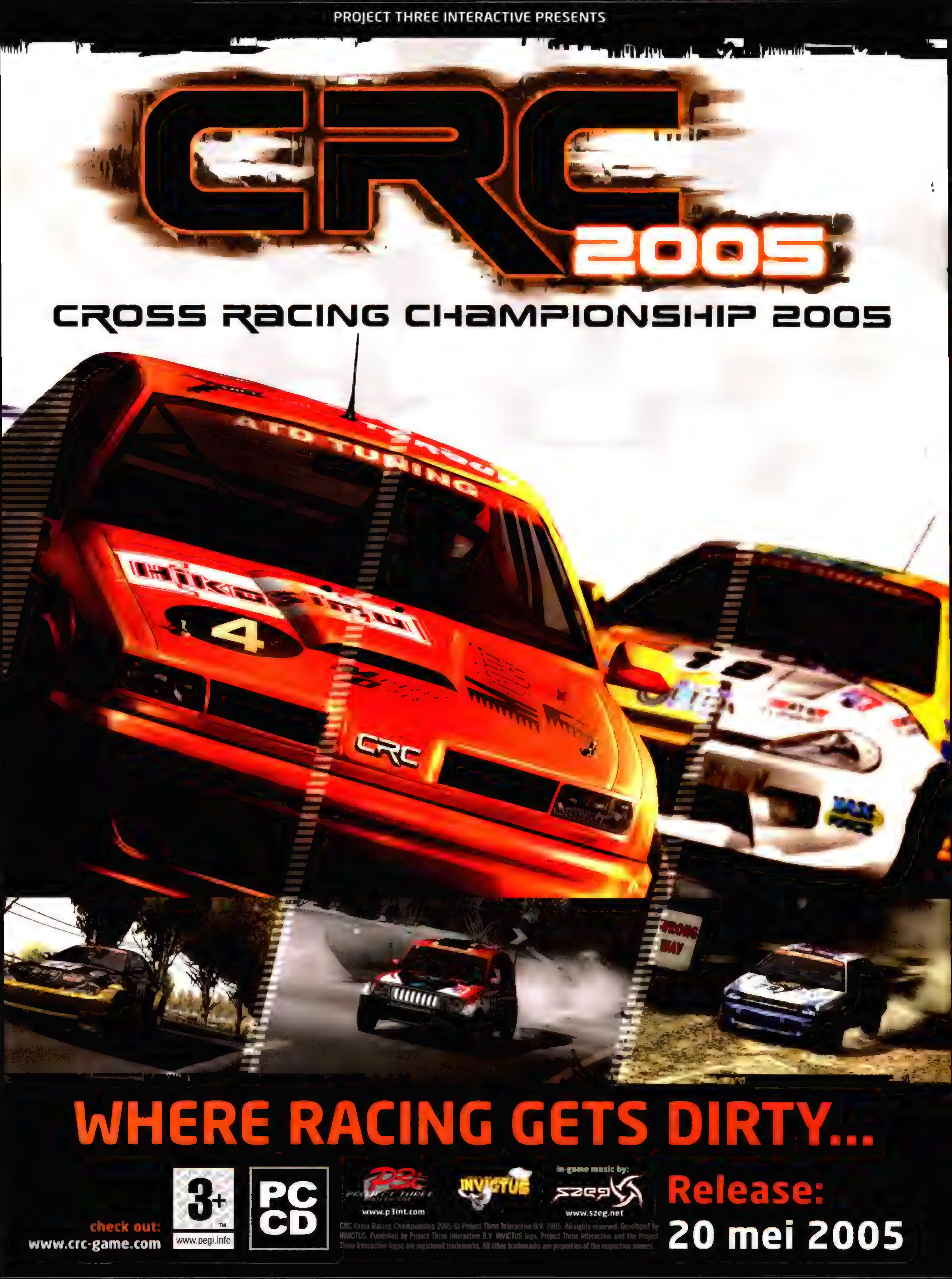


5. BARBIE

Gelukkig hebben wij nog nooit een game met in de hoofdrol die plastic babe mogen ontvangen. Heren uitgevers; dat willen we graag zo houden.

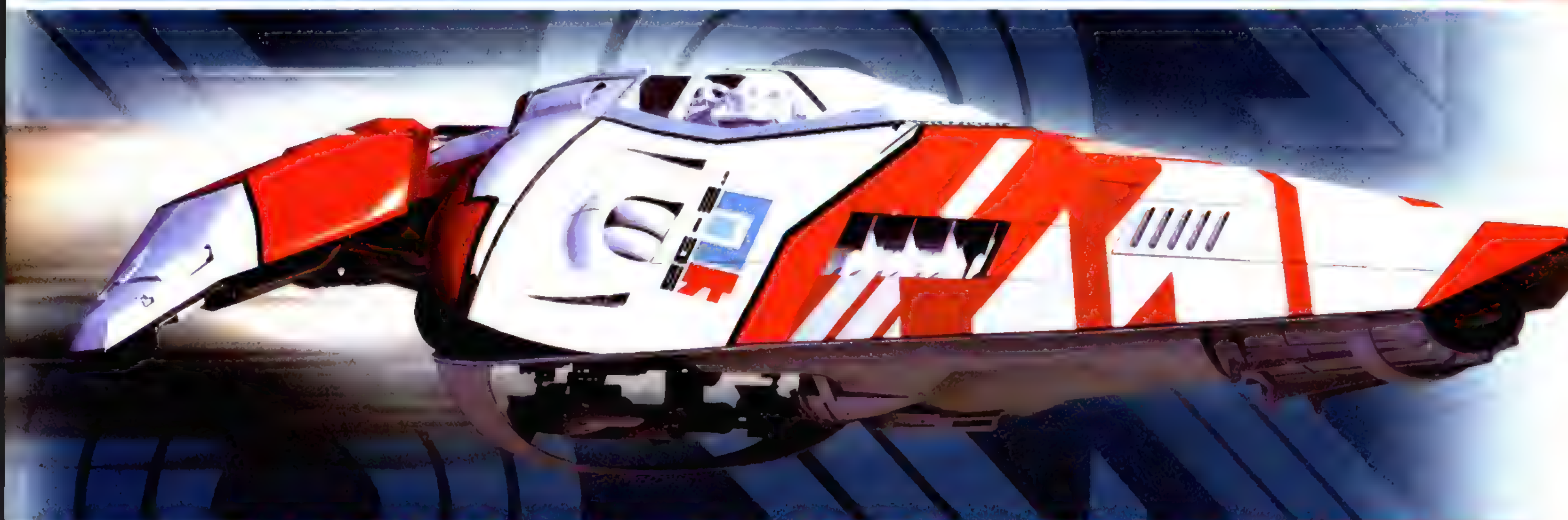


Mail jouw meest crappy game character met korte motivatie naar: redactie@powerunlimited.nl. De leukste inzendingen vind je op Powerweb terug.


PROJECT THREE INTERACTIVE PRESENTS
CRC 2005
CROSS RACING CHAMPIONSHIP 2005
WHERE RACING GETS DIRTY...
3+
www.pegi.info
PC CD
check out:
www.crc-game.com
www.p3int.com
In-game music by:
www.szeg.net
CRC Cross Racing Championship 2005 © Project Three Interactive B.V. 2005. All rights reserved. Developed by INVICTUS. Published by Project Three Interactive B.V. INVICTUS logo, Project Three Interactive and the Project Three Interactive logos are registered trademarks. All other trademarks are properties of the respective owners.
Release:
20 mei 2005

STUDIO LIVERPOOL • SONY • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • HTTP://WWW.US.PLAYSTATION.COM/CONTENT/OGS/UCUS-98612/SITE/

VERWACHT: SEPTEMBER



WIPEOUT PURE

Opzwepende dancemuziek en snelle actie; WipEout lijkt gewoon gemaakt voor dat sexy apparaatje genaamd PSP.

Ten tijde van de PlayStation was er een futuristisch racespelletje dat het hippe karakter van de spelcomputer versterkte. WipEout 2097 combineerde flitsende, kleurrijke beelden met heftige dancemuziek. Je bestuurde een soort zwevend racevoertuig over golvende parkoersen terwijl er uit je boxen keiharde dance knalde.
Na WipEout 2097 verschenen er nog twee delen maar de favoriet van veel gamers is en blijft toch het origineel.



Sta eens stil bij het werk aan de weg!



Dat wordt een botsing. Tja... wat wil je: 276 is toch veel te langzaam om in te voegen...



Sinds het een paar keer in het nieuws is geweest, is het stenengooien op snelwegen een ware plaag.

ROOTS

Ten tijde van de PlayStation 2 schreeuwde veel gamers om een nieuwe WipEout, die kwam er ook maar Fusion stelde zo teleur dat de developer het even voor gezien hield. Door die ingelaste WipEout sabbatical had het team genoeg tijd om uitgebreid na te denken over wat er mis was gegaan met het PS2 deel.
Nu de PSP haar opwachting maakt, is er dan eindelijk een nieuwe WipEout. De subtitel Pure slaat op het pure racegevoel dat de serie zo kenmerkte in de begindagen van de PlayStation. Terug naar de roots om het zo maar te zeggen.



"Niet zo plotseling remmen schat, de vorige keer kon ik m'n kunstgebit uit het dashboardkastje vissen"

Het zijn de bekende wapens, zoals shield en rockets, alleen kan je ze nu op twee verschillende manieren inzetten. Of je gebruikt ze om je tegenstanders het vuur aan de schenen te leggen of je gebruikt ze om je 'shield' wat extra energie te geven. Weg zijn dan ook de pitlanes uit de vorige delen, waarbij je shield automatisch werd opgeladen als je eroverheen vloog. Er komt nu dus een snufje tactiek bij het racen kijken.

"DIT ZAL DE EERSTE PSP GOLD AWARD GAAN WORDEN"

PUUR

Voor de gamers die het tijdperk van WipEout niet helemaal meegekregen hebben, zal een wedstrijdje racen vreemd aanvoelen. De voertuigen zweven, waardoor je ze net even anders over de vele bochtige en golvende parkoersen dient te loodsen dan je gewend bent. Door goed gebruik te maken van de airbrakes en het vinden van de ideale racelijn kun je een rondje echter al snel zonder al te veel schade voltooien.
De WipEout-veteraan zal een en ander onmiddellijk oppakken en meteen heerlijk soepel door de bochten glijden, terwijl hij over wat 'boost' vakjes raast voor extra snelheid en hier en daar wat powerups oppakt.

ZONE

WipEout Pure kent genoeg modes om je te plezieren. Zo vind je in Zone een werkelijk oogstrelende en vingerbrekende race. Hier scheur je in je uppie over een soort psychedelisch getint parkoers, zonder powerups maar wel met enkele boost vakjes. Het is zaak zoveel mogelijk rondjes te voltooien tot je energie opgeraakt is en je schip uit elkaar klapt. Op zich een niet al te lastige opgave, ware het niet dat bij ieder voltooid rondje de snelheid van je voertuig omhoog gaat. Op het laatst is het dan ook vrijwel onmogelijk om het schip normaal over de baan te laten zweven.
De versie die wij speelden was al zo goed als af, veel zal er dan ook niet veranderen en daarom durven we nu al te zeggen dat we hier te maken hebben met de eerste PSP Gold Award in wording.

TIËSTO

[illegible]

DOWNLOAD

[illegible]

\+ [illegible]

− [illegible]

Helaas maken we geen dagblad maar een maandblad. Dat houdt in dat we zo'n vier weken vooruit moeten werken en we het nieuws van de E3 die nét afgelopen is natuurlijk niet in dit nummer kwijt konden. Gelukkig zitten we zo dicht bij de bron dat we veel dingen al van tevoren te weten komen. Dat nieuws krijg je dus in deze special; alle nieuwe games van Sony en Activision... en natuurlijk alles over de opvolger van de Xbox!





DE XBOX 360

De kogel is door de kerk: de opvolger van de Xbox heet Xbox 360! PU vloog eind april naar Seattle om als een van de eerste op deze aardbol het apparaat te aanschouwen. Daar kregen we alle ins & outs te horen over Microsoft's nieuwe machine die de wereld moet gaan veroveren.

JAN

De Xbox 360. Het internet staat er inmiddels vol mee. Maar wat al die websites niet hebben gedaan, is daadwerkelijk een bezoek brengen aan de campus van Microsoft om face to face met J. Allard en Peter Moore om de tafel te gaan zitten en te praten over het hoe en waarom van de nieuwe Xbox.

Hadden we gewacht tot de Microsoft persconferentie op de E3, dan hadden we jullie pas eind juni het verhaal over Xbox 360 kunnen brengen. Nu vloog Jan begin april al naar Seattle om de nieuwe spelcomputer van Microsoft onthuld te zien worden. Maar zoals de Engelsen zo mooi zeggen, sometimes a picture says more than a thousands words. Nou dit is 'em dan, de nieuwe Xbox én de nieuwe controller.

DE XBOX 360

1: De lader; hier doe je je Xbox 360 games, CD'tjes en DVD'tjes in. Op het moment van schrijven was nog niet duidelijk of de Xbox 360 ook backward compatible is met Xbox games, wat in onze ogen wel zou moeten!

2: De aan- en uitknop is groot en rond en speelt een belangrijke rol. Hij zendt kleuren uit en heet ook wel de ring of light. Deze kleuren vertegenwoordigen boodschappen en andere indicaties.

De hele voorfront, beter bekend als faceplate, is verwisselbaar. Diverse faceplates laten je je Xbox 360 zelf pimpen.

3: Deze afgedekte opening biedt ruimte voor een USB poort en een hub waar vervolgens vier controllers met draden aan gekoppeld kunnen worden. Al gaat Microsoft ervan uit dat draadloze controllers de standaard worden.

4: De verwisselbare harde schijf zit er aan vast. Deze kun je onder je arm meenemen en bij iemand anders aansluiten om gegevens uit te wisselen.

Achterin zit de ingebouwde netwerk adapter en een extra USB poort.

5: Openingen voor de geheugenkaarten. De geheugenkaarten prik je dus niet meer in je controller.

DE CONTROLLER

1: De Universal X-Button, druk hierop en je krijgt jouw algemene scherm van waar uit je alles aanstuurt. Dit werkt tijdens gamen maar ook tijdens het kijken van een film.

2: Alle bekende actieknoppen herkenbaar aan de rechterkant.

3: Ook de pookjes zijn weer van de partij.

4: De zwarte en witte knop zijn niet meer aanwezig bovenop de controller. Deze zijn vervangen door twee schouderknoppen, zeg maar de L1 en de R1 van Xbox controller. Daaronder zitten de twee vertrouwde triggers.

5: Aan de D-Pad is niets veranderd.

De gehele controller is weer een tikkie kleiner dan de Controller-S en ligt lekker in de hand.



E3 SPECIAL

XBOX 360

DE NAAM

Achter de naam zit een hele filosofie. Zoals jullie weten is een cirkel 360 graden en dit verwijst onder andere naar de aan- en uitknop op de Xbox 360. Een cirkel is oneindig en dat wil Microsoft tevens uitstralen. De oneindige mogelijkheden tussen mens, machine en multimediatoepassingen. Games, hardware, gamers... alles wordt één, als het aan Big M ligt.
Dat de nieuwe Xbox geen Xbox 2 is gaan heten, is niet toevallig. Sony komt met de PS3 en als Microsoft dan met Xbox 2 zou komen, dan liepen ze wéér achter. Nu staat 360 netjes naast de 3 van PlayStation. Ja, slimme rakkers hoor, daar in Seattle.

NAMEN DIE HET NIET HAALDEN

Natuurlijk waren er ook andere opties voor de naam Xbox 360...
Xenon (de codenaam)
Xbox 2
Xbox Fusion
Fusion-E
Xbox Next

DE HARDWARE

De precieze specs werden niet genoemd maar dat het apparaat snel is, mag duidelijk zijn. De CPU van Xbox 360 bestaat uit drie 3.2 GHz PowerPC's, razendsnel dus. De ATI-grafische kaart kent voorts een kloksnelheid van 500 MHz en ondersteunt Shader 3.0, iets dat nu nog slechts een beperkt aantal high-end PC kaarten ondersteunen.
De harde schijf is standaard 20 Gigabyte en later komen er misschien andere varianten. De harde schijf is los te koppelen zodat je hem kan meenemen naar een vriend om informatie uit te wisselen.
Het systeemgeheugen staat op 512 Mb GDDDR3. Dit kun je niet vergelijken met PC geheugen. Ter vergelijking: de Xbox heeft 64 Mb Ram.
De headset, om tijdens Xbox Live met anderen te communiceren, wordt draadloos. Ook komt Microsoft met een cameraatje voor videochat en andere opties. Zowel de headset als de camera worden wit.
Voorts gaat Microsoft helemaal voor HDTV, iets dat in Amerika al aardig in opkomst is. De HDTV's die hier in Nederland nu verkrijgbaar zijn, zijn op een hand te tellen. Een HDTV kan een veel hogere resolutie dan 1280 x 720 tonen. Kortom: meer beeldlijnen waardoor het beeld nog scherper is. Alle Xbox 360 games zullen HDTV ondersteunen.

HET DESIGN

J. Allard, hoofd Xbox bij Microsoft, had me goed tuk. In het designlab van de campus zat ik samen met een Finse journalist aan tafel, terwijl Allard zijn verhaal afstak over de nieuwe Xbox.
Rechts van mij zag ik een vorm die was afgedekt onder een grote, zwarte doek. Ik werd langzaam gek. Als dáár de nieuwe Xbox onder zat, dan was ie weer enorm van omvang! Het zou toch niet?
Allard praatte en praatte maar, en ik kon alleen maar denken "man, laat dat apparaat in godsnaam zien!!!" Op het moment dat Allard eindelijk met een gemene grijns de deken wegtrok kwam de prachtige slanke, parelmoeren Xbox 360 tevoorschijn... met daarnaast het verpakkingsmateriaal. Door dat laatste leek het volume onder de doek veel groter. Ik was er in ieder geval met beide benen ingetuind.

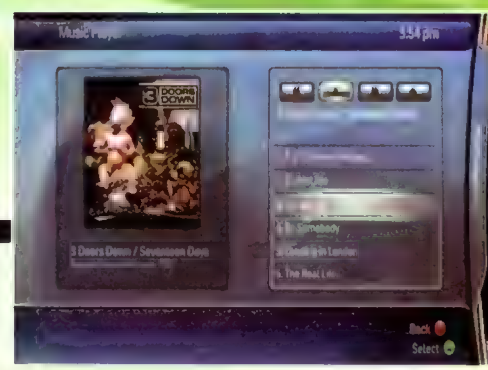


GRIEKSE PILAAR

Laten ze het maar niet horen bij Microsoft maar het lijkt alsof de Xbox 360 zo van de tekentafel van Apple komt; het eerste waar ik aan moest denken was de i-Pod.
Het ontwerp van Xbox 360 is in mijn optiek dan ook zeer geslaagd. Het is een mooi apparaat dat je met trots in je huiskamer zult neerzetten. Geen logge bak maar een slank, multimedia-apparaat dat onder en boven wat breder is en als een Griekse pilaar langzaam van dun naar ietsje dikker uitloopt. Het chassis is wit met een heel klein vleugje Xbox groen.
Speciale vermelding verdient de ronde aan/uit-knop. Deze straalt verschillende kleurtjes licht uit. Als ie oranje knippert, betekent dat er een message voor je staat te wachten via Xbox Live (bijvoorbeeld een uitnodiging om te komen gamen). En als je met vier man aan het spelen bent, wordt de aan/uit-knop opgedeeld in vier hoeken van 90 graden. Speler één is dan de eerste hoek van de cirkel en dan zal alleen dat deel groen van de speler oplichten wanneer die speler een karakter aanmaakt.

DE MULTIMEDIA MOGELIJKHEDEN

Straks kun je via USB iedere denkbare MP3-speler aan je Xbox 360 hangen. Xbox 360 leest automatisch de muziek in en plaatst het in een mapje muziek. Hetzelfde geldt voor digitale camera's. De foto's worden ingelezen en je kunt meteen een diavoorstelling bekijken van je vakantiekiekjes. Dit maakt de Xbox 360 het huiskamerapparaat dat Microsoft al zo lang voor ogen heeft.
Je kunt zelfs via een draadloos netwerk jouw PC door je Xbox 360 laten lezen en zo bestanden met elkaar delen. Al zullen alleen de techheads dit in de praktijk doen.



DE CONTROLLER

De controller is weer een tikkeltje kleiner dan de Xbox-S Controller, ligt heerlijk in de hand en kent dezelfde kleurstelling als de Xbox 360: wit met een vleugje Xbox groen.
De zwarte en witte knop zijn vervangen door twee schouderknoppen. Daaronder zitten de twee vertrouwde triggers.
Standaard levert Microsoft de Xbox 360 met één draadloze controller en men verwacht dat de snoervarianten slechts door een kleine groep gekocht zullen worden. Logischerwijs zijn de controllers met draad goedkoper.
Net als de Xbox 360 zelf, kent de controller een cirkelvormige knop. Door deze in te drukken verschijnt de Universal Interface: een algemeen menu waar alles over jou als Xbox 360 gamer terug te vinden is. Je kunt deze Universal Interface altijd benaderen, tijdens gamen maar ook tijdens het kijken naar een film.



DE GAMES

Tijdens mijn bezoek aan Microsoft kreeg ik vijf games te zien, en om maar eens een cliché uit de kast te trekken: het was kort maar krachtig en vooral grafisch zwaar indrukwekkend. Het betrof de spellen Call Of Duty 2, Gears Of War, Ghost Recon 3, NBA2K6 en Kameo. Een korte impressie.



GEARS OF WAR

Een nieuwe science-fiction shooter van de mannen achter Unreal en Unreal Tournament, draaiend op de Unreal 3 engine.
Gears of War is een mix tussen een first en third-person knalfestijn waarbij je samen naast een aantal opgepompte gasten in een schietgevecht verwikkeld raakt met beeldvullende monsters.
Zonder overdrijven had ik het idee naar een science-fiction film te kijken. De details van de lichamen, de texturen van de muurtjes waar jij en je manschappen tegenaan gedrukt stonden, de felheid van de laserstralen van je gun en de apocalyptische wereld waar de gigantisch 'levende tank' doorheen walste... waren stuk voor stuk zo mooi dat ik bijna van mijn stoel viel.

KAMEO

Kameo is dus toch naar de Xbox 360 getild. Ik vind dit hoogst opmerkelijk. Peter Moore beweerde dat dit is omdat Microsoft niet alleen maar mature games wil hebben maar ook games die een jongere doelgroep aanspreken. Alles goed en wel maar Kameo is natuurlijk wel al tig jaar in ontwikkeling.
De grafische upgrade was desalniettemin overduidelijk. Dit moet de meest kleurrijke game zijn die ooit heb aanschouwd. Om de power van de Xbox 360 te demonstreren werd een soort Lord Of The Rings-achtig level getoond waarbij Kameo te paard door werkelijk duizenden trollen en orcs heen marcheerde, terwijl ze het tuig als kegels op een bowlingbaan wegbeukte. Indrukwekkend.
Nog altijd speel je het elfje Kameo dat in verschillende wezens kan veranderen en zo een grappig action-adventure beleeft. Ik had het persoonlijk grappiger gevonden als die game gewoon voor Xbox was uitgekomen.







CALL OF DUTY 2

Het betreft hier (zie ook pag 40) een game die ook op PC uit gaat komen en grafisch gewoonweg niet onderdoet voor een high-end PC. CoD 2 is een WO II shooter waarin je onder andere Afrika aandoet. De schaduw- en lichteffecten waren fraai, de hoeveelheid actie en manschappen op je scherm nog fraaier. De bekende Call Of Duty chaos was aanwezig waarbij intense schietgevechten, explosies en het rondrijden en rondknallen centraal stonden.

NBA2K6

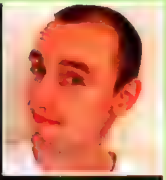
Microsoft beweerde bij hoog en laag dat het hier ingame beelden betrof. Als dat écht zo was, dan is dit de mooiste game die ik ooit heb gezien. Punt uit! Het was alsof ik naar echte filmbeelden zat te kijken van een dunkende basketballspeler. Die spieren, de beweging van het T-shirt om het lijf, de manier waarop de speler met zijn ogen de bal volgden... bizar natuurgetrouw gewoon.

HET NIEUWE XBOX LIVE

Ook Xbox Live gaat helemaal op de schop, dat wil zeggen dat Xbox Live zoals je het nu kent, veel uitgebreider wordt maar tegelijkertijd veel simpeler.
Het menu zal worden opgedeeld in verschillende Plates. Belangrijkste is daarbij Marketplace. Hier kun je, al dan niet tegen betaling, demo's, gametrailers, filmtrailers, levels, een extra wagen voor Project Gotham 3 en ga zo maar door downloaden. Dat alles met de knoppen van je draadloze Xbox 360 controller. Maar je kunt straks ook films bestellen vanuit je luie stoel. Die worden dan op je harde schijf gepompt en zijn bijvoorbeeld 48 uur van jou.
Een basisvorm van Xbox Live wordt bovendien gratis. Dit is voor gamers die hoofdzakelijk singleplayer games spelen en Xbox Live puur willen gebruiken voor het downloaden van nieuwe levels en andere updates. En Microsoft stopt met creditcard only betalingen. Er komen nu scratchkaarten voor gamers zonder creditcard én andere betalingsalternatieven.



JANTJE LACHT

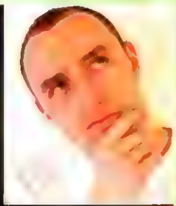


- Op het uiterlijk zullen weinig mensen wat aan te merken hebben, zelfs in Japan zal het design het goed doen, schatten we in.
- De draadloze controller voelt heerlijk aan en de herpositionering van de zwarte en witte knop pakt goed uit.
- Het apparaat is absurd snel en als de korte demo's een toekomstbeeld geven hoe games straks spelen én ogen, dan staan ons ongeëvenaarde ervaringen te wachten.
- Het gemak waarmee je Xbox 360 tot een multimedia machine omtovert, spreekt aan.
- Vernieuwde Xbox Live is indrukwekkend.
- In alles lijkt Xbox 360 een apparaat te worden waarbij het gemak de mens dient.

GHOST RECON 3

Deze demo was over voordat ik 'Tom Clancy' kon zeggen maar liet wel een aantal innovatieve zaken zien. Zo zag ik een squad ghost door een stedelijk gebied rennen terwijl een schouder-cam rechts in beeld toonde wat er achter je rug allemaal gebeurde. Tegelijkertijd kwamen linksboven in beeld satellietbeelden binnen van CNN die een update verschaften van hetgeen er aan het front gebeurde.
Mijn gok is dat je op pad gaat met een journalist die je veilig door de linies heen moet loodsen, maar ik kan er ook helemaal naast zitten.
Overbodig om te zeggen maar ook dit zag er grafisch top uit.

JANTJE HUILT



- De naam is slim maar bekt ie wel lekker? Iedere vorm van naamsverwarring is er een te veel, aldus een oude marketingwet. En Xbox 360 leent zich voor meerdere uitspraken.
- Kameo een Xbox 360 game? Kom op, die game heeft dus inmiddels drie platforms overleefd. Eerst was het een GameCube titel, toen een Xbox game en nu een Xbox 360 titel. Ik vind dit geen slimme zet.
- Backward compatibiliteit is onzeker. Mijn gok is dat je geen Xbox games kan afspelen op je Xbox 360 (dit kan tegen de tijd dat je dit leest inmiddels bekend zijn).
- Bij de Xbox waren de pre-launch presentaties destijds (ook?) veel indrukwekkender dan achteraf werd waargemaakt...

RELEASE

De Xbox 360 wordt wereldwijd in 2005 gelanceerd met slechts een paar weken verschil tussen Amerika, Europa en Japan. November dit jaar ligt het apparaat in de Nederlandse shops... als alles goed gaat.

PRE E3 SPECIAL

PERFECT DARK

Zoals je elders in het blad hebt kunnen lezen, bracht onze Jurjen een bezoekje aan de Engelse spelontwikkelaar Rare om even bij te babbelen. Hij kon daar meteen aan de slag met de multiplayer van Perfect Dark Zero... op de Xbox 360!

JURJEN

De presentatie van Perfect Dark Zero begint met een scène waarin Joanna Dark vanuit een lift een parkeergarage binnenwandelt. Ze ziet er jong uit, een beetje rebels ook. Haar ranke gestalte gaat niet gehuld in het bekende strakke actiepak, ze draagt een spijkerbroek met een gescheurd t-shirtje. Joanna heeft ook een pistool in haar hand.
In een vloeiende beweging draait de camera bij haar vandaan om zicht te werpen op drie ongure kerels die op brullende motorfietsen komen aanscheuren. Dreigend ronkend houden ze halt, op enkele meters afstand van Joanna.
De camera richt zich weer op Joanna en draait om haar pittige koppie heen om er van achteren in te schuiven, zodat het erop lijkt dat de eerste-persoons schietactie meteen kan beginnen. En dan wordt het spel abrupt uitgezet.

ACHTTIEN LENTES

Dat was het dan, wat het avontuur voor één speler betrof. Meer wilden de jongens van Rare simpelweg nog niet van dit speltype laten zien.
Ik kreeg later nog wel te horen dat Zero vijf jaar eerder speelt dan de eerste Perfect Dark op de N64. Joanna is in Zero achttien lentes jong. Ze is nog geen geheim agente, in de loop van het spel moet duidelijk worden hoe ze bij het Carrington Institute betrokken is geraakt.
Meer kan ik over het verhaal niet vertellen, des te meer over de multiplayer want daar mocht ik gelukkig wel mee spelen.

REPUTATIE

Rare heeft een reputatie hoog te houden. De multiplayer van GoldenEye heeft het bedrijf op de kaart gezet bij liefhebbers van first-person shooters. Met vier zwetende kerels samengepakt op de driepersoons bank. Proberen je beste vrienden een kogel door hun lelijke hoofden te jagen. Wie is er niet groot mee geworden?



ZERO

De ruime mogelijkheden om zelf je ervaring in te richten met diverse wapensets en spelregels zorgden ervoor dat de multiplayer schier eindeloos leuk bleef.
In Perfect Dark werd het grapje nog eens dunnetjes overgedaan, met als voornaamste extra's enkele nieuwe wapens en gadgets en de toevoeging van bots (computergestuurde spelers).
Perfect Dark Zero belooft nog meer wapens, gadgets en bots, en de ultieme vrijheid om deze naar eigen voorkeur samen te voegen. Maar belangrijker: met Zero gaat het type multiplayer dat in GoldenEye werd geïntroduceerd voor het eerst online.

KAMPEERDERS

Via een lokaal netwerk speelde ik twee levels met vrij beperkte mogelijkheden maar het ouderwetse Bond/Dark-gevoel kwam al snel weer bovendrijven. De levels Desert en Subway waren vrij compact met een architectuur die mij als vanzelf naar de actie stuurde. Toen ik dacht dat ik het level Subway een beetje doorhad, ontdekte ik een geheim gangetje dat me tijdens het onvermijdelijke potje Capture the Flag direct naar de basis van de tegenstander voerde.
Elk wapen dat ik gebruikte had een secundaire en soms zelfs tertiaire functie. Vaak betrof het spionageachtige gadgets zoals een X-ray view die me door muren liet kijken (waarbij andere spelers als witte skeletten fel afsteken tegen de blauwe achtergrond, doei doei kampeerders) of de optie om onzichtbaar te worden.

WREKENDE ENGEL

Een toffe toevoeging is de mogelijkheid om rollend vijandelijk vuur te ontwijken. Op het moment dat je de koprol inzet, zie je Joanna even vanuit een derde-persoons perspectief. Ze is tijdens de rol te besturen, zodat je bijvoorbeeld snel om de hoek van een pilaar kunt rollen. Dit werkt snel en soepel, en zal voor gevorderde spelers een onmisbare manoeuvre zijn om een headshot te voorkomen, want headshots zijn nog steeds instant fataal in het Perfect Dark-universum.
Leukste nieuwigheidje is de toevoeging van drie soorten voertuigen: jetpacks, motorfietsen en hovercrafts, waarvan ik de jetpacks al even kon gebruiken.
Toen ik al knallend met zo'n ding als een wrekende engel over het slagveld scheerde, hoorde ik mijn tegenstanders in de andere compartimenten vloeken, 'Where the fuck did that thing come from?' Da's nou het leuke van multiplayer.

DARK OPS

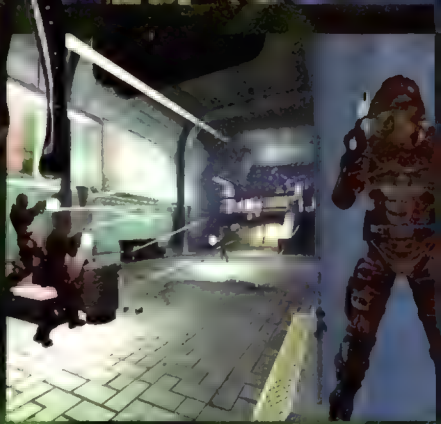
Hoe leuk ook, zo erg bijzonder is het natuurlijk niet om online op andere spelers te schieten in speltypen als Capture the Flag en Death Match. Gelukkig belooft Rare meer spelvarianten, waaronder Dark Ops. Deze spelvariant moet garant staan voor een minder snelle, meer terughoudende stijl van spelen, waarbij elke misstap grote consequenties heeft. De jongens van Rare verwezen zelf al naar Counter-Strike ter illustratie.



JOANNA MEEGEGROEID

...len... Eén ding is in ieder geval duidelijk; de Joanna links ziet er een tikkie jonger oud dan de Joanna zoals ze nu op de Xbox 360 zal verschijnen. De jongere Joanna stamt uit de tijd dat Rare net was overgenomen door Microsoft en het spel op de Xbox zou verschijnen. Dat was zo'n kleine drie jaar geleden, en je kunt dus zien dat ook voor gamecharacters de tijd niet stilstaat...





"EERLIJK GEZEGD MAAKTE DE GAME VISUEEL NIET DE VERPLETTERENDE INDRUK DIE IK VAN EEN XBOX 360-GAME HAD VERWACHT."





VREEMDE DOELSTELLING

In de uiteindelijke versie kan online met 64 spelers tegelijk worden gestreden, waarbij de grootte van de map automatisch wordt aangepast aan het aantal deelnemers.
Hopelijk worden dit soort grootschalige gevechten in de definitieve game wat vloeiender in beeld gebracht want in de versie die ik speelde liep de beeldverversing met regelmaat terug naar zo'n vijf beeldjes per seconde.
Opmerkelijke uitspraak van de Rare-medewerker die ik hierop wees: "in de uiteindelijke versie gaan we niet voor zestig maar voor een constante dertig beeldjes per seconde." Mmm... da's een beetje een vreemde doelstelling voor een game die maar liefst drie superkrachtige processors tegelijk kan benutten.

PERFECT DARK IN VOGELVLUCHT

Na het overdonderende succes van GoldenEye op de N64, wilde Rare deze game opvolgen met een vergelijkbaar iets, maar dan zonder de Bond-licentie. Het werd Perfect Dark, en de game werd door pers en spelers ongeveer net zo jubelend ontvangen als de voorganger.
Na het matige Perfect Dark op de Game Boy Color werd Perfect Dark Zero aangekondigd voor de GameCube. Nadat Rare van Nintendo was overgestapt naar het kamp van Microsoft, werd de game opnieuw aangekondigd, nu voor de Xbox. Uiteindelijk heeft het deze console nooit gehaald en zal Perfect Dark Zero dus definitief en exclusief op de Xbox 360 verschijnen.



Perfect Dark op de N64

WAUW-FACTOR

Eerlijk gezegd maakte de game visueel sowieso niet de verpletterende indruk die ik van een Xbox 360 game had verwacht. Begrijp me niet verkeerd, behalve de haperende beeldverversing zag alles er prima uit, zo ongeveer als ik van een goede PC-shooter zou verwachten, iets kleuriger misschien. De techniek die ervoor zorgt dat platte objecten worden bedekt met een laagje dat driedimensionale diepte suggereert werd ook alom gebruikt, en met overtuigend effect.
Maar ik heb beelden van andere X360-games gezien die veel indrukwekkender waren en daardoor veel beter pasten bij het beeld dat ik verwacht van een nieuwe generatie. De trollenveldslag in Kameo had bijvoorbeeld onmogelijk op de huidige generatie verwezenlijkt kunnen worden. Aan dit type wauwfactor ontbreekt het vooralsnog in Perfect Dark Zero.
Gelukkig heeft het forse PDZ-team van Rare (een man of vijftig) nog een half jaar om de game zo indrukwekkend te maken als een nieuwe Perfect Dark zou moeten zijn. December 2005 moet de complete game bij ons in de winkels liggen.



PRE E3 SPECIAL

HOOFDROL VOOR STRIPS EN FILMS BIJ ACTIVISION



Ik tik dit stuk onder een strakblauwe hemel, op de pier die bij Santa Monica zo'n tweehonderd meter de oceaan in steekt. Ik zit op het terras van Marisol, het Mexicaanse restaurant dat op het verste einde van de pier is gevestigd. Kijk ik naar links, dan kijk ik precies in het witgeslipte kruisje van een slanke jongedame die haar mooie bruine benen niet helemaal goed over elkaar heen heeft gevouwen. Kijk ik naar rechts dan zie ik de oceaan. Kijk ik vooruit dan zie ik het scherm van mijn laptop.
Zucht. Waarom heb ik Ed eigenlijk beloofd mijn stukjes ter plekke al te tikken? Nog één slokje en ik ga aan de slag. Het meisje links is een beetje gaan verzitten. Gelukkig, dat scheelt. JURJEN

CALL OF DUTY 2

PC



Call of Duty 2 laat je strijden in West-Europa, Rusland en Noord-Afrika. In het demonstratielevel moest door een Britse eenheid een rijtje Duitse flaks worden uitgeschakeld in een Egyptisch dorpje.

Als de Britten in hun kekke korte broekjes door de stad hollen en tijgeren, hoor je op de achtergrond zeer overtuigend de geluiden van verre bominslagen, soms overbrult door een laag overvliegende Spitfire. Daarbij trilt het beeld mee als om de drukgolven voelbaar te maken.
Je bekijkt je omgeving door de ogen van een van de Engelse soldaten. Een maat van je roept op te passen voor vijanden in het gebouw tegenover je, en dan breekt de hel los. De audio is zo ontzettend heftig dat je er spontaan een droge mond van krijgt. Het geratel van machinegeweren overal om je heen, zingende kogels, harde tikken van de inslagen, het gejank van artillerie, overal explosies, dichtbij, veraf en heel veraf, waarbij de geluiden zeer overtuigend zijn gedempt en vervormd in plaats van simpelweg wat zachter in de mix geplaatst.

TWINTIGDUIZEND TEKSTREGELS

Je maat schreeuwt dat je dekking moet zoeken. Een ander roept dat de Duitsers op de tweede verdieping zitten. En verdomd, als het heel even rustig is, hoor je uit het gebouw Duitse kreten komen. Een Heindrich roept dat hij aan het herladen is, een ander schreeuwt paniekerig dat ze het gebouw moeten verlaten. Een Tommy roept iets over flanken waarna het kabaal weer zo heftig losbarst dat je niemand meer verstaat.
In totaal zullen ruim twintigduizend tekstregels in de game gestopt worden, en als ze zo goed op de actie zijn toegespitst als in het Egyptelevel, dan belooft dit een zeer forse bijdrage te leveren aan het intense oorlogsgevoel.

VOLUMINEUZE ROOKWOLKEN

Ook indrukwekkend waren de graphics, met de volumineuze rookwolken als meest opvallende effecten. Een bomexplosie is namelijk meer dan een felle flits met een grijs misteffectje dat een seconde later alweer is verdwenen, zoals de meeste videogames je willen laten geloven. De rook hangt na een granaatinslag echt dik van het stof in de straten. De ontwikkelaar belooft ook zeer overtuigende zandstormen en sneeuwstormen, zodat horen en zien je helemaal zullen vergaan.

MINDER LINEAIR

Als de flaks zijn uitgeschakeld keert de rust terug en kan ik mezelf weer horen denken. Ik denk aan mijn twee jaar oude PC, en vraag mij af wat voor framerate ik overhoud als ik thuis ook van zulke vette effecten wil genieten.
De ontwikkelaar vertelt nog wat details over de game. Zo zullen dit keer alle objectives meteen aan het begin van een missie worden gegeven, waarbij je zelf mag kiezen welke opdracht je eerst en welke je later uitvoert. Ook zal de game minder lineair zijn, met meer open gebieden en verschillende routes waarlangs je doelstellingen bereikt kunnen worden. Misschien toch maar sparen voor een nieuwe PC...







XBOX 360, XBOX, GAMECUBE, PS2, GBA, NINTENDO DS









ULTIMATE SPIDER-MAN

Ultimate Spider-Man is vormgegeven als de gelijknamige comic-serie, die in 1989 werd gestart om het verhaal van spinneman in een wat moderner jasje opnieuw te vertellen aan een nieuwe generatie.

Door de combinatie van harde inktlijnen over driedimensionale vlakken met indrukwekkende lichteffecten ziet Spider-Man er van dichtbij echt fantastisch uit. Op afstand gaat het effect wat verloren, en de stripstijl lijkt ook nog niet erg consequent doorgevoerd in de omgeving. Toch is de totale visuele indruk beter en meer solide dan die van Spider-Man 2.

SUFFE KANT

Die game van Spider-Man die vorig jaar met zijn tweede bioscoopfilm meeslingerde... ik was er niet helemaal kapot van. Natuurlijk, het webslingeren door 3D Manhattan was een heerlijk gevoel maar vrijwel alle andere dingen die je tussen de wolkenkrabbers moest doen, waren aan de suffe kant of nogal rommelig uitgewerkt.

Ultimate Spider-Man is speltechnisch duidelijk gebouwd op de grondvesten van die vorige game. Je kunt dus opnieuw webslingeren door Manhattan, dit keer is het speelterrein uitgebreid met Queens.

De twee eilanden zijn als één enorm level aan elkaar gebouwd, zodat je vrijelijk over vele virtuele mijlen stadsbouw kunt slingeren. Hierbij zullen de bewoners van deze wijken met grote regelmaat een beroep doen op je superkrachten om hun problemen op te lossen. Dit keer zijn de opdrachten gelukkig een stuk gevarieerder en lijkt het vechtsysteem ook wat doeltreffender uitgewerkt.

STRIPPLAATJES

Als belangrijkste extra is het nu ook mogelijk om met superschurk Venom te spelen. Ook leuk is de manier waarop belangrijke gebeurtenissen door middel van in beeld schuivende stripplaatjes worden verteld. Het geeft de game een geheel eigen gevoel mee, waarmee wat welkome afstand wordt genomen van de voorganger. Niet slecht.

SHREK SUPER SLAM

XBOX, XBOX360, PS2, GAMECUBE

Ik weet niet hoeveel lezers Capcom's Power Stone op de Dreamcast wel eens hebben gespeeld. Ik vermoed dat het er niet erg veel zijn. Da's jammer want het was een hele interessante 3D-vechter.

Anders dan gebruikelijk in het genre hield Power Stone niet zo vast aan de rechte lijn tussen twee tegenstanders maar bood het juist alle vrijheid om de hele driedimensionale omgeving in je voordeel te gebruiken, inclusief de voorwerpen die zich erin bevonden. Je kon bijvoorbeeld tafels en tonnen oppakken om die naar je tegenstanders te smijten.

Als het je werkelijk spijt dat je deze game gemist hebt, krijg je later dit jaar een soort van herkansing met Shrek Super Slam.

LAAGVLIEGENDE LAVABALLEN

Ik heb de game alleen mogen zien, niet mogen spelen, dus kan ik over het vechtgevoel weinig zeggen. Des te meer over de opties die de game zal bieden.

Allereerst kun je een keuze maken uit twintig verschillende figuren uit de twee Shrek-films, waaronder natuurlijk publieksfavorieten als het koekmannetje, de ezel, de gelaarsde poes en Shrek himself.

Met vier spelers tegelijk laat je deze freaks elkaar afrossen in twintig verschillende levels die elk hun eigen voordelen en gevaren met zich meebrengen.

De brug naar het drakenkasteel uit de eerste Shrek is bijvoorbeeld een arena waarin je rekening moet houden met instortende kasteelmuren en laagvliegende lavaballen.

Er zijn nog wat voorwerpen in de mix geworpen voor extra hectische toestanden, je kunt bijvoorbeeld een trombone oppakken om deze als bazooka te gebruiken of een hele horde boze elfjes op een tegenstander afsturen.

Naast de ladderachtige spelstructuur en een verhaalgedreven spelvariant, kun je ook nog eens aan de slag met vijftig minigames die je allerlei gekke dingen laten doen met de vechtersbazen in sprookjesland.

BOEIEN

Ik snap het wel, deze game. Commercieel gezien is het een leuk bedacht product. Het is weer eens wat anders dan opnieuw een platformer met de groene reus.

Of het ook de meer ervaren speler kan boeien betwijfel ik, al is een dergelijke game met vier vrienden en een kratje bier natuurlijk altijd wel goed voor een avondje lol.






ROCKSTAR GAMES
PRESENTS
grand theft auto
San Andreas™
A ROCKSTAR NORTH
PRODUCTION







PC

ROME TOTAL WAR - BARBARIAN INVASION

Na het succes van Rome: Total War was het geen kwestie óf er een add-on zou komen, maar wanneer. Deze herfst staat alles in het teken van brute plunderingen en bloody battles in Barbarian Invasion.

Barbarian Invasion staat in het teken van wraaklustige Barbaren. De game speelt zich een paar honderd jaar af na Rome: Total War. Het Romeinse Rijk is over haar hoogtepunt heen, Rome heeft een aantal behoorlijke verknipte Keizers aan de macht gehad (Nero) en de Senaat heeft bijna geen macht meer.

Uiteraard kun je nog steeds met Romeinen de campagne spelen maar leuker is om het met Barbaren te doen zoals de Franken, de Armeniërs of de brute Hunnen. In totaal zijn er tien speelbare facties en per volk krijg je een slordige twintig uur gameplay voor je kiezen. Tweehonderd uur gameplay voor een add-on? Niet slecht zou ik zeggen.

VERNIEUWINGEN

Ik beperk me in deze eerste kennismaking tot de belangrijkste vernieuwingen. Barbaarse volken kennen nu ook een techtree van vijf niveaus (voorheen drie) en hebben meer geavanceerde wapens en units dan voorheen. Sommige volkeren hebben ruiters die door het water kunnen galopperen, waardoor zogenaamde 'hold the bridge' missies een stuk minder makkelijk worden. Voorts speelt religie een rol op het slagveld; zowel priesters als druïden kunnen temidden van je troepen gaan 'chanten' om zo de moraal op te krikken.

Settlements en steden zijn meer inwisselbaar; dat geldt met name bij de Hunnen die kunnen plunderen, veroveren, hun boeltje oppakken en weer vetrekken.

Tot slot was ik het meest onder de indruk van de nachtgevechten. Jawel, gevechten in het pikkedonker waarbij vuur, brandende pijlen, knetterende toortsen, brandende olie, vuurbollen weggeschoten uit katapulten en langzaam affikkende steden voor een imposant spektakel zorgen.









PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE

THE FANTASTIC FOUR

Als je niet bekend bent met de strips van The Fantastic Four, kun je je dankzij de film The Incredibles misschien toch wel iets voorstellen bij het fenomeen superheldenfamilie. Er zit ook een 'echte' film van The Fantastic Four aan te komen. De game die ik bij Activision speelde gaat deze film begeleiden.

De omgevingen en spelsituaties zijn voor een groot deel gebaseerd op de decors en verhaallijn uit de film, maar er worden ook regelmatig uitstapjes gemaakt naar gebieden en uitdagingen die speciaal voor de game zijn ontworpen. In sommige levels begin je met een enkele superheld maar meestal krijg je al snel versterking van een ander teamlid. Vanaf dan kun je met een druk op de knop tussen de twee wisselen en kun je ook samenwerken voor speciale combinatie-aanvallen. Je pakt bijvoorbeeld een tegenstander vast met de lange armen van Reed om er vervolgens met de stenen vuisten van Ben Grimm op in te beuken. Of je gebruikt Sue om Johnny van een onzichtbaar schild te voorzien, zodat hij ongedeerd zijn vuurballen in de bek van een eindbaas kan mikken.

Het aantal special moves en combo's dat je kunt gebruiken is indrukwekkend, zo'n dertig per superheld. Dat zijn er dus honderdtwintig in totaal.

NIET ZO SUPER

De versies die ik speelde op PS2 en Xbox zagen er niet zo super uit. Het vechtgevoel was ook weinig solide, veel moves misten impact



en vaak was ook nauwelijks te zien of te voelen of je een tegenstander nu wel of niet geraakt had. Er zal nog wel wat aan de game gesleuteld worden maar ik verwacht niet dat we aan de uiteindelijke versie een Gold Award gaan kwijtraken.

PC



QUAKE 4

Kort maar krachtig was de demonstratie van Quake 4. Draaiend op de Doom 3-engine worden de schaduwrijke gangen dit keer vaker dan je zou verwachten afgewisseld door open gebieden.

Ik kreeg een stuk van de singleplayer te zien waarin je als de ruimtemarinier Matthew Kane een noodlanding maakt op de planeet van de Strogg. Wanneer je een beetje van de klap bent bijgekomen, mag je je meteen mengen in een grootschalige veldslag tussen de menselijke strijdkrachten en hun buitenaardse gastheren.
Een paar leveltjes later wordt Matthew gevangen genomen en willen de Strogg hem tot een van hen maken door zijn lichaam en geest te modificeren. Dit resulteert in een nachtmerrieachtig scenario waarin je - vastgebonden aan de operatietafel - vanuit een eerste-persoons perspectief kunt zien hoe er allemaal enge gereedschappen op je lichaam worden gebruikt.
Net voordat je hersens aan de beurt zijn, word je bevrijd door menselijke strijdkrachten. Omdat je lichaam al helemaal is gestroggificeerd, kun je vanaf dat moment sneller bewegen, hoger springen, en ook de wapens en computers van de Strogg gebruiken.
De toon is gezet voor een avontuur dat volgens de makers zeer gevarieerde uitdagingen en spelsituaties zal bieden. Over de multiplayer wilden ze jammer genoeg nog niets vertellen.

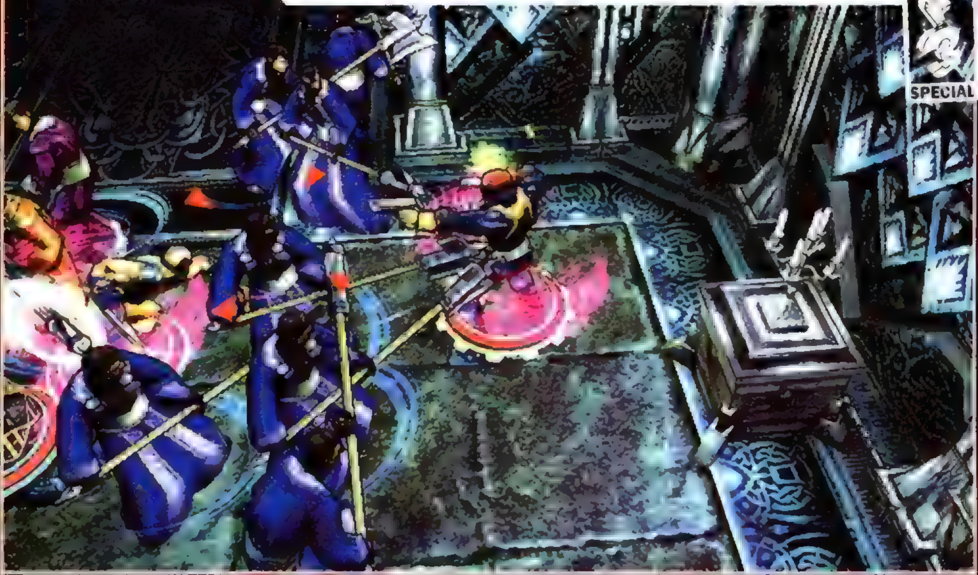


PISTOL PETE

En dan was er nog een westerngame waar we echter nog niets over mochten schrijven, dus dat doen we dan ook niet.
Alleen die foto van die woordvoerder van Neversoft, een typische cowboy, met zijn snor, Yankee-petje en knauwende stem wilde ik jullie niet onthouden.

PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE

PRE SPECIAL



X-MEN LEGENDS 2

Met nieuwe games van The Fantastic Four en Spider-Man zag ik de afgelopen dagen heel wat helden en schurken van Marvel voorbij slingeren, en dat deed me deugd. Die X-mannen konden er ook nog wel even bij.

Het idee om even in het pakje van zo'n held te kunnen kruipen en de karakteristieke supermoves te gebruiken om vijanden en omgevingen te slopen blijft ook mij prikkelen.
Jammer dat door spelontwikkelaars vaak wordt gedacht dat alleen dit idee al genoeg is om een hele game aan op te hangen. Hierdoor kan in het superheldengenre zelden van een werkelijk goede videogame worden gesproken.
Net als de voorganger vormt X-Men Legends 2 een welkome uitzondering op deze regel. Dankzij een mooie mix van actiegeladen gevechten en een uitgebreid RPG-systeem is dit niet alleen voor X-fans een interessante [illegible]

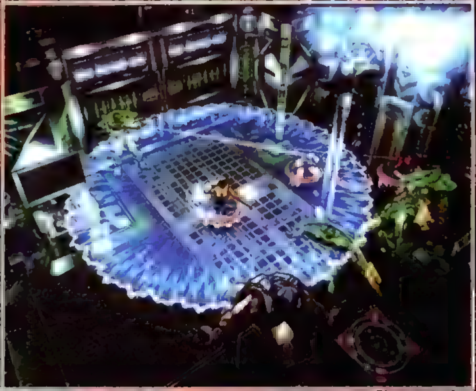
SLECHTERIKEN

De duivelse Apocalypse vindt dat het nu maar eens afgelopen moet zijn met die ellendige mutanten en is van plan het mutantenras voor eens en voor altijd uit te roeien. Niet alleen de X-mannen maar ook de hun vijandig gezinde muten, zoals die van The Brotherhood of Evil Mutants, zijn het doelwit van Apocalypse.
Dit verhaal, losjes gebaseerd op de comic-reeks Age of Apocalypse, biedt spelers de ultieme mogelijkheid om te spelen met al hun favoriete characters uit de serie. Dus niet alleen met helden als Wolverine, Cyclops en Storm maar ook met slechteriken als Magneto, Emma Frost en Juggernaut.
In totaal komen zestien personages beschikbaar waarvan je er telkens vier kunt selecteren om als team tegen de troepen van Apocalypse te strijden.

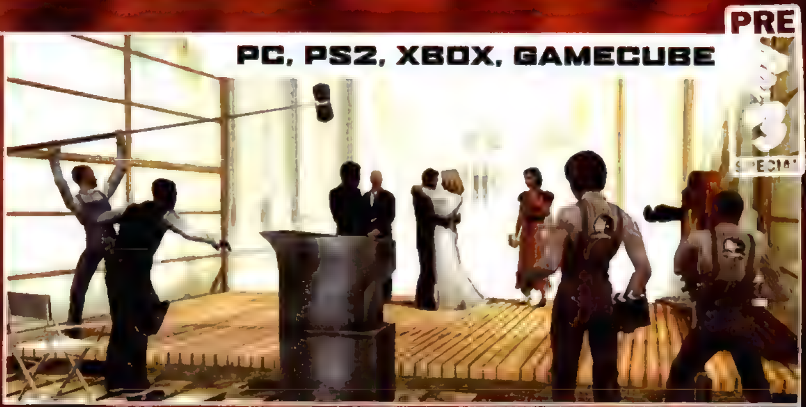
RPG-STRUCTUUR

Net als in de voorganger begin je de game een beetje als een avontuurlijk knokspel, waarbij spelenderwijs steeds meer van de RPG-structuur komt bloot te liggen. Dit keer is het RPG-systeem dieper met meer verschillende moves en eigenschappen. Tegelijkertijd zijn de RPG-invloeden minder overheersend aanwezig omdat menuutjes en andere weinig esthetische facetten wat meer buiten beeld worden gelaten.
Je kunt bijvoorbeeld voordat een level begint al instellen dat je bij Nightcrawler vooral zijn teleportatie-moves zou willen versterken. Vervolgens blijven je verdiende ervaringspunten in deze categorie de boel opvoeren, zonder dat je steeds tussentijds een keuze hoeft te maken.
Dit is vooral prettig als je met vier spelers tegelijkertijd de game doorloopt.
Deze optie wordt in de versies voor PS2 en Xbox ook online ondersteund, waarbij het mogelijk is de hele game al samenwerkend te doorlopen. Super!





THE MOVIES



The Movies maakt van iedereen een ster, zowel voor als áchter de camera....

Voor een belangrijk deel is The Movies een godgame/sim waarbij je een filmstudio een eeuw lang beheert en alle facetten van de filmgeschiedenis meemaakt: van de stomme film, tot de eerste kleurenfilm, tot science-fiction rolprenten met dure special effects. Het is jouw taak je aan te passen aan de trends en mogelijkheden van de tijd, en de beste films te maken.

SCHANDAAL

Het simgedeelte vertaalt zich in drie statusobjecten; jouw filmsterren, jouw films en jouw filmstudio. Je moet je filmsterren bij de top 10 van meest gewilde acteurs zien te krijgen. Hoe? Door veel pers te interesseren, zorgen dat je ster er goed uitziet (een bezoekje aan de plastisch chirurg om die vetkwabben weg te zuigen?) en ook bewust schandaaltjes te veroorzaken. Zorg er bijvoorbeeld voor dat jouw mannelijke held een knap jong ding als tegenspeelster krijgt, pluk (letterlijk) met je muis een paparazzi van de straat en plaats deze bij de set. 'Klik' zegt het fototoestel en het gewenste schandaal is geboren.

Als jouw films goed scoren in de pers, lonkt een Oscar en dat straalt weer af op jouw studio en de sterren die in de bekroonde film speelden. Blijf je goede kritieken scoren dan vertaalt dat zich weer in een oplopende waarderingsmeter voor je filmstudio als geheel.

CAMERA LOOPT!

Een ander deel van de gameplay bestaat uit het zelf films maken. Je kunt je eigen sets ontwerpen, acteurs aankleden en de (on)juiste ingrediënten in een oneindige reeks scènes stoppen. Je kunt foto's nemen van de je vrienden en hun gezichten op personages plakken. Vervolgens kun je die koppen weer bewerken. Zo kun je een actrice gezichtshaar op d'r bovenlip meegeven of een actieheld in een zwembroek opvoeren midden in een scène vol sneeuw en ijs.

Het spel lokt absurde varianten en remakes van bekende filmscènes uit. In totaal zijn er 5500 standaard scènes die je kunt bewerken en kunt aanpassen met minstens zoveel decorstukken, scripts, acteurs, muziek en plotwisselingen. Voorts kun je met een microfoon zelf de stemmen doen, hetgeen hilarische taferelen oplevert.

Eigen films kun je naar een website uploaden en die worden wekelijks door een team van Lionhead Studios, bestaande filmcritici én echte beroemde regisseurs bekritiseerd.

NAAR CONSOLES

The Movies komt ook naar PS2, Xbox en GameCube. Dit wordt echter een andere spelbeleving, omdat je op console geen muis hebt.

In plaats van de spelwereld van bovenaf te zien, speelt The Movies op spelcomputer 'lager' waarbij Molyneux suggereerde dat je jezelf speelt als beginnende acteur die 't wil maken in Hollywood. Alle customize-opties blijven aanwezig, alsook het filmpjes maken. Voor de PS2 is er Eye Toy connectivity en dat zou best eens hele leuke gameplay op kunnen leveren.



TONY HAWKS AMERICAN WASTELAND

PS2, XBOX, XBOX 360, GAMECUBE

Na Tony Hawks Underground dacht ik dat er niets meer aan de game verbeterd kon worden – van mij had die serie na dat deel mogen stoppen. Daarom was ik destijds aangenaam verrast door Underground 2, vooral die typische Jackass-humor maakte er toch weer een leuker spel van. Helaas heeft Neversoft voor dit nieuwste deel niet weer zo'n toffe insteek kunnen verzinnen.





Dit keer is het thema 'Het Los Angeles van de jaren tachtig'. Hiermee wil Neversoft het punkachtige old school-gevoel uit de begindagen van de skate-scene weer tot leven brengen. Een nogal krampachtige keuze naar mijn mening, vooral omdat je er tijdens het skaten nauwelijks iets van merkt. Je bent gewoon aan het skaten door een grote stad met daarin de kenmerkende trekpleisters van Los Angeles verwerkt. Als je op een muurtje springt, denk je er niet bij na dat het een muurtje uit de jaren tachtig is. Het is gewoon een muurtje.

Een meisje dat Mindy heet geeft je adviezen over je haardracht en kledingstijl, zij helpt je om respect te verdienen bij de jongens in de buurt. Een beetje als The Urbz dus, had van mij ook niet gehoeven.



MARIO

Natuurlijk zijn er ook enkele vernieuwingen doorgevoerd die wel enig hout snijden. Zo kun je verspreid over de stad speciale objecten kapot beuken die vervolgens aan je eigen skatepark worden toegevoegd.

Ook zijn er verhaalgedreven missies in het spel verwerkt, waarbij je bijvoorbeeld wordt gevraagd om de politie af te leiden zodat iemand anders de kans krijgt de weg naar een nieuw deel van de stad te openen.

En dan zijn er natuurlijk ook weer wat nieuwe foefjes aan het toch al ruime assortiment skatetricks toegevoegd. Meest interessante move is de vert wallplant, waarbij je skater zich a la Mario vanaf een muur kan afzetten om hoger gelegen gebieden te bereiken.

FANS

Voor mensen die werkelijk geen genoeg kunnen krijgen van het virtueel skaten is er ook nog een Classic mode toegevoegd en kan via Xbox Live met teams van tien spelers worden gespeeld. De fans van de serie zullen daar vast erg gelukkig van worden, ik heb dit spelletje ondertussen wel genoeg gespeeld.



PRE E3 SPECIAL GESPEELD! DE E3 GAMES VAN SONY

Achteraf gezien miste ik iets in de line-up van Sony. Ik denk dat 't die ene spectaculaire nieuwe titel was. Alles wat we speelden voelde goed maar er was eigenlijk geen game die écht wist te imponeren. Het waren allemaal gewoon degelijke games die de franchise van Jak, Ratchet, Sly etc. een beetje verlengen, misschien zelfs klaarstomen voor de volgende generatie spelcomputers? We verwachten (hopen) echter dat we op de E3 nieuwer en beter materiaal te spelen krijgen. JEROEN

JAK X COMBAT RACING

Een nieuwe Jak titel stemt altijd hoopvol. Ware het niet dat deze Jak niet de platformer is die wij zo graag hadden gezien...





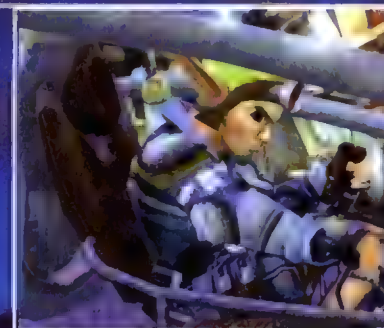
Jak X is (helaas) geen platformgame. Jak heeft zich, net als al die andere platformhelden uit het heden en verleden toegelegd op de racesport. Zoals de subtitel al doet vermoeden, draaien de wedstrijden in Jak X echter niet zozeer om het zo snel mogelijk afleggen van je rondjes, maar eerder om het uitschakelen van tegenstanders.

ECO-BALLEN

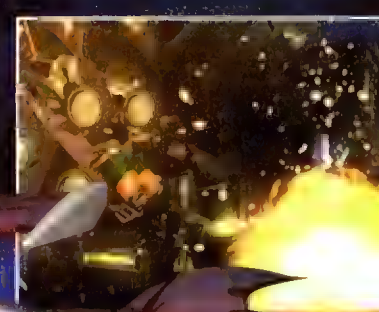
Er wordt geracet in karakteristieke voertuigen die we al eens eerder in het Jak universum tegen zijn gekomen. Denk bijvoorbeeld aan de dune buggy's uit Jak 3. Alleen zijn de voertuigen wat meer toegespitst op het racen en uitschakelen van tegenstanders. De wagens zijn echter niet standaard uitgerust met wapens, maar die verdien je als je door gekleurde Eco-ballen rijdt. Geel levert een aanvalswapen op terwijl rood je een defensief wapen geeft. Blauwe Eco is voor wat extra snelheid, groen vult je gezondheid aan en dark Eco zorgt voor een wapen upgrade.
Zo op het eerste gezicht doet Jak X Combat Racing precies wat iedere racegame met bekende platformhelden al eens deed. Het enige verschil is dat er nu een verhaallijn gevolgd wordt, dat je verschillende racedoelen geeft. Zo zul je de ene keer simpelweg moeten winnen terwijl een andere keer je meer artefact moet pakken dan je tegenstanders, of je zult een x-aantal kills op je naam moeten schrijven binnen een bepaalde tijd.

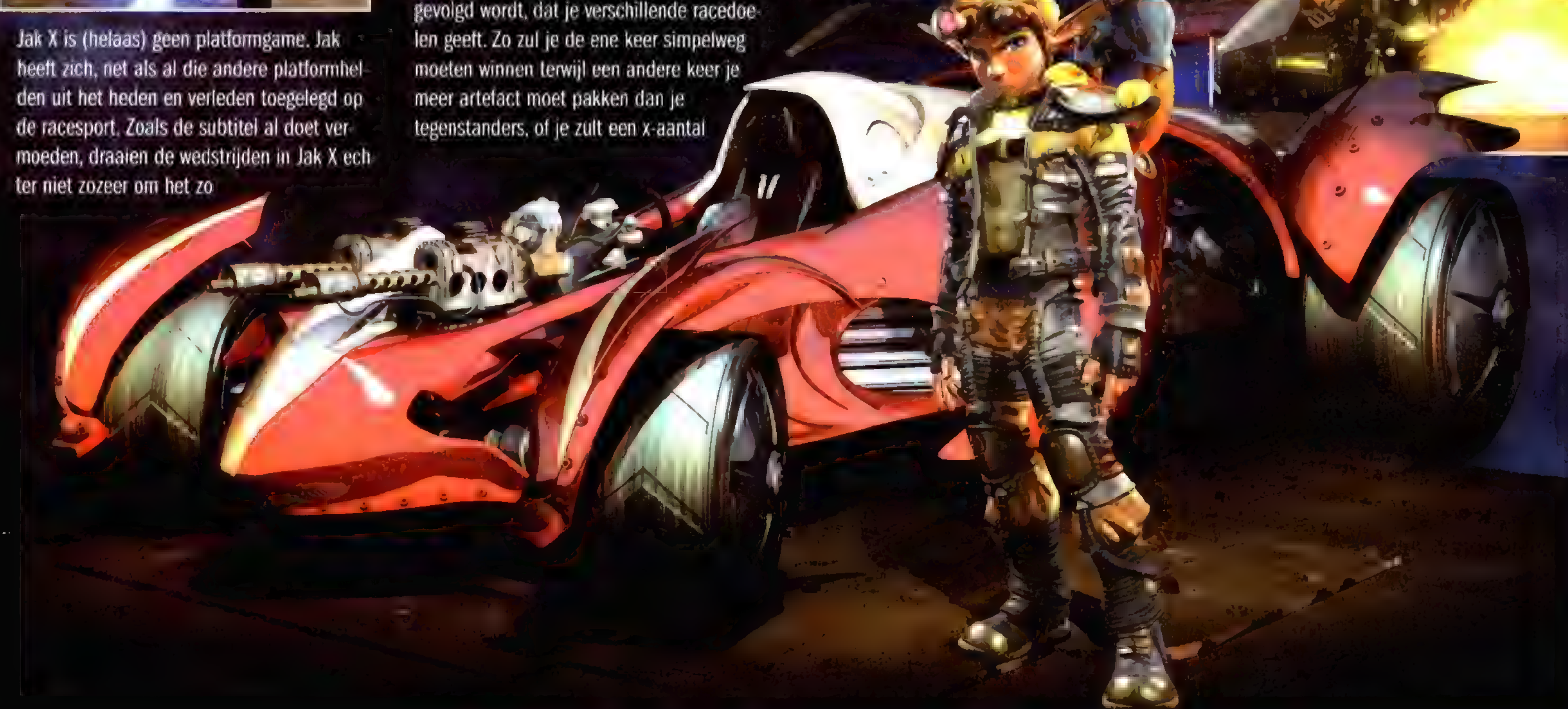
ZOETHOUDERTJE

Het spel kan naar alle waarschijnlijkheid met zes man online gespeeld worden plus de mogelijkheid om via splitscreen met twee man deel te nemen aan een online race. Hoe leuk het er ook uit mag zien, Jak X voelt als een zoethoudertje, een extraatje voor de fans, terwijl Naughty Dog stug doorwerkt aan hun PlayStation 3 avontuur met Jak in de hoofdrol. Of Daxter hem daarin zal vergezellen is overigens nog maar de vraag. De oranje haarbal zal namelijk zijn eigen avontuur op de PSP krijgen. We vermoeden echter dat we het olijke duo gewoon terug zullen zien op de PS3.
Hopelijk kunnen we jullie volgende maand meer vertellen over Jak z'n next gen avontuur.









PRE E3 SPECIAL

RATCHET DEADLOCKED

De Ratchet and Clank serie bestond uit ijzersterke platform avonturen die het moesten hebben van heel veel over-the-top wapens. De serie neemt echter een verrassende wending: Ratchet Deadlocked is namelijk een third-person shooter en geen platformer.

Het hoofdpersonage uit Deadlocked lijkt slechts in de verte op Ratchet. Een van de mensen van Insomniac legde het uit: "Hij zit wel in het harnas, je kunt het zien aan de vorm van zijn oren. Waarom hij geen staart heeft wordt in het spel uitgelegd aan de hand van een tussenfilmpje. Het komt erop neer dat Ratchet wordt verteld dat echte helden geen staart hebben."

Insomniac wist ons hiermee niet helemaal te overtuigen. Deze game heeft meer weg van een losstaand project waar de naam van Ratchet aan is gehangen. Clank zien we bijvoorbeeld helemaal niet meer terug in het spel (behalve in de tussenfilmpjes), slechts zijn stem zullen we horen aangezien de robot als een soort tipgever gaat functioneren. Het bekende koppie van Ratchet zullen we nog wel zien, met name in de tussenfilmpjes die door het spel heen gegooid zijn. Dit om toch maar even te benadrukken dat hij weldegelijk in het harnas steekt.

DUISTER

De wereld van Ratchet and Clank heeft ook meteen een make-over gekregen. Bij een shooter met een wat serieuzere insteek hoort geen kleurrijke wereld en dus heeft het een wat meer duistere sfeer meegekregen. Het kleurrijke landschap heeft plaatsgemaakt van een wat grauwer gekleurde wereld. Ook de zo kenmerkende ronde vormen zijn vervangen door wat meer hoekige ontwerpen. Alles om die wat duistere (volwassen) look te waarborgen.

Ratchet Dreadlocked is een squad-based shooter waarbij de wapens die je hanteert naar eigen smaak samen zijn te stellen. Normaal gesproken evolueert je wapen naar gelang je het gebruikt, maar in dit geval creëer je het over-the-top wapen dus zelf. Ook kun je gebruik maken van diverse voertuigen, waarbij de Landstalker, een spinachtige tank, de meeste indruk maakte.







SPLITSCREEN

Gelukkig sta je er in je strijd niet alleen voor maar word je bijgestaan door drie computergestuurde metgezellen. Je kunt ze simpele orders geven en ze zullen je beschermen als je zelf wat puzzels dient op te lossen.

Het is zelfs mogelijk om het spel met twee spelers (middels een in tweeën gedeeld scherm) te doorlopen. Bovendien zal er een online modus in steken wat heel wat virtuele veldslagen tot gevolg zal hebben.

Ratchet Dreadlocked lijkt een zeer leuke shooter te worden die net als Jak X een andere weg inslaat dan het origineel. Wel hopen we dat de levels nog wat gevarieerder gaan worden want de delen die wij speelden, waren nogal eentonig.



SOCOM 3

Van Socom 3 zagen we slechts één singleplayer level, erg jammer aangezien Socom het juist van zijn online componenten moet hebben.

Grootste vernieuwing ten opzichte van Socom 2 is ongetwijfeld de toevoeging van voertuigen. In de missie die speelbaar was, bestuurde je eerst een Humvee en later een boot waarbij drie van je Seals de boordmitrailleurs bemanden.

Overigens is het mogelijk om op ieder gewenst moment de plaats van je metgezellen in te nemen zodat de computer de boot/humvee bestuurt en jij de tegenstanders onder vuur kunt nemen.

Verder viel op dat het geheel een stuk mooier oogde en lieten we ons vertellen dat de maps zes keer groter zijn dan die van Socom 2. Dat belooft dus wat voor het online gedeelte.

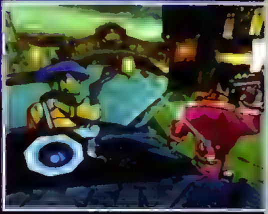
ZWEMMEN

Een ander nieuwigheidje vinden we bij de wapens, deze zijn namelijk naar

SLY 3

De eveneens door Sony zelf ontwikkelde platformheld Sly is, in tegenstelling tot Ratchet en Jak, wél bij zijn leest gebleven. Sly 3 is dan ook nieuw maar tevens vertrouwd aanvoelend avontuur.

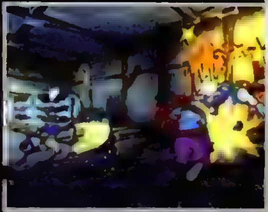
Gelukkig heeft ontwikkelaar Sucker Punch niet alles bij het oude gelaten en dat vertaalt zich onder andere in Sly zelf, die nu kan beschikken over wat meer vechtbewegingen, Murray die krachtiger lijkt en Bentley die in zijn rolstoel andere mogelijkheden heeft. Ook de toevoeging van nieuwe speelbare personages, zoals The Shaman en Carmalita mogen niet onvermeld blijven en bovendien zit er een aardige twee speler optie in Sly 3, te weten 'cops and robbers', waarin één speler in de huid van Sly kruipt en de ander Carmalita bestuurt.

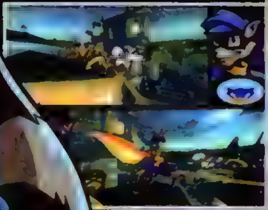




INBRAKEN

Verder zal Sly 3 niet veel verschillen van wat je gewend bent; een groot avontuur verdeeld over verschillende kraken die allen weer onderverdeeld zijn in kleine opdrachten. Daarbij sluip je over daken, sla je wat wachters knock-out en tracht je de slechteriken middels vreemde minigames in de luren te leggen. Denk aan een drinkwedstrijd (limonade hé, het is een game voor de kids) of een operawedstrijd. Sly 3 zal weinigen verrassen, het borduurt voort op de sterke punten uit de eerdere delen.









eigen smaak aan te passen. Je primaire wapen heeft twee vrije plaatsen waar je extra's aan toe kunt voegen. Denk aan een scope en een geluiddemper of een granaatwerper en een laserpointer. Je secundaire wapen bezit één vrije slot, dus kun je je pistool voorzien van een geluidsdemper.
Ook nieuw is dat de Seals nu eindelijk kunnen zwemmen, wat weer extra tactische elementen met zich meebrengt. Zo kun je onderwater duiken om spiedende ogen te omzeilen en terroristen aan de oever te verrassen.

Socom 3 is zo'n titel die het gewoon moet hebben van zijn online componenten. Helaas wilde het team daarover nog maar weinig informatie vrijgeven. Wel verwachten we dat de grotere maps, de voertuigen, alsmede de wapens die je naar eigen inzicht kunt samenstellen, ervoor gaan zorgen dat online gevechten een wat meer tactisch tintje krijgen. Het zal geen Battlefield worden waarbij je in alles kunt springen wat je maar ziet staan, maar boeiend wordt het zeker.







24 THE GAME

De interessantste titel die Sony ons liet zien was 24 The Game, al was het maar uit commercieel oogpunt.

Zoals jullie ongetwijfeld weten is 24 een zeer populaire TV-serie, misschien wel de populairste serie van het moment. We zijn inmiddels toe aan het vierde seizoen en we hebben het vermoeden dat er nog meer dagen uit het leven van Jack Bauer zullen verschijnen.
Iedereen die bekend is met 24 zal weten dat elke aflevering precies een uur lang is en er in totaal 24 afleveringen verschijnen; samen een dag uit het leven van Jack Bauer vormend. In die 24 uur gebeurt er van alles en word je aan het einde van elke aflevering geconfronteerd met een cliffhanger waardoor je de eerstvolgende aflevering gewoon niet mag missen.
Ander sterk punt van 24 is, naast de puike acteerprestaties, de cameravoering waarbij close-ups worden afgewisseld met een wiegende camera voor extra dramatiek, om snel weer te switchen naar een andere camerahoek. Ook het gebruik van picture in picture zorgt voor extra dynamiek.





IJDELE KIEFER

Al deze elementen zijn terug te vinden in 24 The Game. Het verhaal, geschreven met medewerking van een scenarioschrijver en goedgekeurd door Joel Surnow (schrijver/executive producer van 24), speelt zich af tussen seizoen 2 en 3 en zal een aantal vragen die bij fans leefden na afloop van het tweede seizoen, beantwoorden.
Om de kwaliteit van de TV-serie te evenaren is de hulp ingeroepen van de 24 director of cinematography voor het vormgeven van de tussenfilmpjes in 24 The Game. Dit is te merken aan de muziek en geluidseffecten maar ook de ingesproken teksten zijn sterk.
De geluidsstudio van ontwikkelaar Cambridge (onder andere bekend van MidiEvil, Primal en Ghost Hunter) heeft veel materiaal gekregen van Fox (eigenaar van 24) alsmede medewerking van de acteurs uit de serie. Kiefer Sutherland lijkt namelijk niet alleen, hij klinkt ook als de echte. En zo hebben alle bekende personages uit de serie hun uiterlijk en stem geleend voor dit project.
Grappig daarbij te vermelden, is dat Kiefer zijn haar niet blond genoeg vond en zijn neus te groot. Drie keer heeft het team dat de modellen maakt, het koppie van Kiefer opnieuw moeten boetseren. Terwijl men toch echt werkte met de opgestuurde portfolio foto.

TEMPO

De 24 sfeer leek ons, mede dankzij de vele tussenfilmpjes, uitstekend getroffen. Het spel zelf zal er echter wel voor moeten waken die unieke sfeer en spanning vast te houden en dat zal een lastige opgave worden. Dit met name omdat het spel (in tegenstelling tot de TV-serie) afhankelijk is van de speler die, hoe goed alles ook geregisseerd lijkt, het tempo zal bepalen.
Aan de andere kant, juist in deze game speelt tijd een grote rol en je zult dan ook niet op je dooie akkertje missies spelen maar volgens een strak schema moeten opereren.
Gelukkig is die tijdsdruk niet al te groot en zul je redelijk makkelijk door de secties heen lopen. Wel zul je bij de missies



waarbij je in een auto kruipt en bij enkele puzzels soms gedwongen worden snel te handelen.
24 The Game is in feite de zoveelste action adventure waarin je al lopend, rijdend en puzzelend progressie door het spel maakt. Het is dan ook de vraag of de ontwikkelaars de spanning die de serie kenmerkt (voornamelijk gecreëerd door de cameravoering, de acteerprestatie en de cliffhangers), weet te vertalen naar het spel.
Oké, en dan nu op naar de E3 om die hele shit uit te checken!



GAMESHOPS IN NEDERLAND

DRENTHE

FUNATICS

Bij Funatics kun je altijd tot een goede keus komen. Funatics heeft een ruim assortiment met nieuw en 2e hands games, een gamecafe, verhuur en uiteraard een goed en eerlijk advies. Kijk regelmatig op www.FUNATICS.nl voor onze scherpe aanbiedingen zonder verzendkosten.

FUNATICS
we take fun seriously!



ONLINE

GAMEORDER

Gebruik de volgende code tijdens het afrekenen van de Game Forza Motorsport Code: 379dae en ontvang direct € 2.50 korting.

GAMEORDER



Wilt u hier staan met uw advertentie?

Bel dan:
Raymond Vos 023-546-3436

vnu business publications



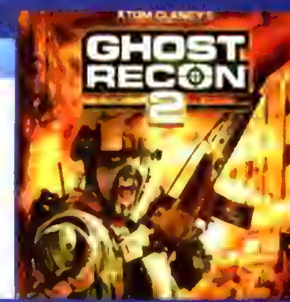
NOORD-HOLLAND

DIGIFAN

DIGIfan - Haarlem Centrum
Anegang 23
2011 HR Haarlem
tel 023-534731

DIGIfan - Schalkwijk
Riviéradreef 1b
2037 AC Haarlem
tel 023-533987

DiGiFan
digital fantasy

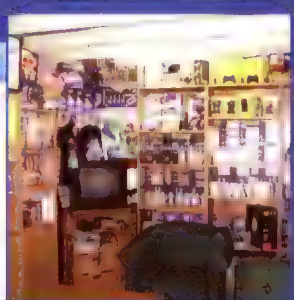


ONLINE

GAMEPLAYER

Gameshop Gameplayer in- en verkoop van nieuwe en gebruikte games en game-consoles. Grote collectie retro.
www.gameplayer.nl , info@gameplayer.nl
tel. 06-53457566

GAMEPLAYER



OVERIJSSEL

ENTERTAINER MEDIA

The name for every game!
Korte Smeden 8 - 8011 VC Zwolle - 038-4538341
Playstation-2, PSP, Gameboy, XBOX, Gamecube, Hintbooks, Gifts, cards, Import & 2nd hand

ENTERTAINER
Multi Media Game Store



GELDERLAND

PLAYZ2B

www.playz2b.com

Playz2b in Apeldoorn, de place to be voor gameliefhebbers. Wij verkopen alle topgames (ook 2e hands) en je kunt testen en gamen op alle systemen. Singleplayer, multiplayer, online of in een lan. Kom langs en laat zien wie de beste gamer is!

Asselsestraat 30 www.playz2b.com tel: 055-576 76 78

plaYZ2B



UTRECHT

DR. GAMES

INKOOP & VERKOOP

DR GAMES

AMSTERDAMSESTRAATWEG 315, 3551 CH UTRECHT
030-2468080,

Neem deze advertentie mee en krijg 25% korting op een tweedehands game uit onze ruime assortiment.



ONLINE

WWW.GAMESWEBSHOP.NL

Zoekt u een game, console of een accessoire!
Kom dan zeker eens kijken in onze online winkel:
WWW.GAMESWEBSHOP.NL
TEL: 0172 519852
INFO@GAMESWEBSHOP.NL



Met deze advertentieruimte had u 279.000 gamers kunnen bereiken!
Wilt u die in het volgende nummer ook bereiken?

Bel :
Raymond Vos 023-546-3436

vnu business publications



Power Unlimited is het grootste en meest toonaangevende Gameblad van de Benelux!
Wilt u hierin adverteren?

Bel:
Raymond Vos 023-546-3436

vnu business publications

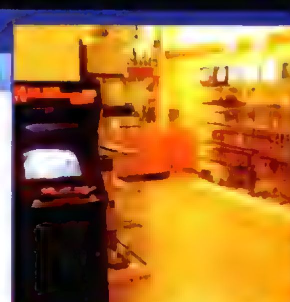


ZUID-HOLLAND

BACKGAMES

In- en verkoop tweedehands spelcomputers, homecomputers en videogames. Van Retro tot Next-Gen, van Pong tot Xbox.
Hogewoerd 135 - Leiden - tel: 071 5222 006

BackGames
The Electronic Gaming Specialist



REVIEWS

POLITIEK

Zo'n paar dagen voor de E3 begin ik altijd weer een beetje zenuwachtig te worden. Niet zozeer voor het vliegen, wat dat betreft doet een half litertje Bacardi altijd wonderen. Nee, voor de douane in de VS om precies te zijn. Om als journalist Amerika binnen te komen, moet je namelijk een speciaal visum hebben. Nu zou ik die 75 euro die dat kost nog wel willen betalen, maar al dat gedoe voor je zo'n ding hebt... Ik heb daar geen zin in, dus zo'n verplicht journalisten visum heb ik niet en ik moet dus een smoes verzinnen waarom ik naar LA reis.
Toch, hoe dichter die E3 nadert hoe meer ik 'm begin te knijpen. Ik zal toch niet met m'n dronken kop tegen zo'n douanier roepen dat "Eindredacteur Ed Poweroni helemaal geen speciale papiertjes nodig heeft om de VS in te komen". Of dat ik in plaats van m'n paspoort, m'n visitekaartje met "Editor" erop aan zo'n man geef.
Sowieso snap ik niet waarom je in een democratisch land met persvrijheid, als journalist een speciale behandeling krijgt. Met 11 september heeft het niks te maken want deze visum shit speelt al jaren.
Nou ja, 't zal wel iets politieks zijn. En nu we 't toch over politiek hebben: misschien een leuk rijtje van gamecharacters waar je, in navolging van mensen als Geert Wilders en Peter R. de Vries, al dan niet op zou stemmen.

ED

0-10	HOLLANDS-ARISCHE LEFGOZERS ORGANISATIE (HALO) HEB JE MET BUITENLANDERS BEEF, STEM OP MASTERCHIEF
10-20	RAIDEN'S ROZE RUIGE REETRIDDERS (RRRR) OF JE EEN GOZER BENT OF EEN GRIETJE, GEEFT JE STEM AAN EEN MIETJE
20-30	PARTIJ VOOR DE OORLOG (PVDO) DOE 'T NOOIT MEER ANGSTIG IN JE BROEK, VERTROUW OP DE DUKE
30-40	NATIONALE NUDISTEN PARTIJ (NNP) BE NUDE, BE MARRY, GEEF JE BLOOT AAN LEISURE SUIT LARRY
40-50	TEGEN DE VOORUITGANG (TDV) DE TOEKOMST EEN MOLENSTEEN? ZET DE TIJD STIL MET MAX PAYNE
50-60	DE ANTI FLITSPALEN PARTIJ (AFP) WIJ TREKKEN ALLE PALEN DOOR DE PLEE, WAS GETEKEND COLIN MCRAE
60-70	FEMINISTISCHE PARTIJ NEDERLAND (FPN) VIND JIJ JE MAN OOK EEN SCHOFT, STEM DAN OP LARA CROFT
70-80	DE PARTIJ VOOR SOLIDARITEIT EN RECHTVAARDIGHEID (PSR) EERLIJK ALLES DELEN... EEN HELE KLUS: STEMMEN OP SAM-SAM FISHER DUS
80-90	PARTIJ VOOR POEZEN EN KATERS (PVPK) JE BENT NIET RECHTS, JE BENT NIET LINKS, JE STEMT BLINX
90-100	DE MARIO PARTY HET LEVEN IS DOLLE PRET, STEM OP DE LOODGIETER MET DE RODE PET



BOR'S TIPS

**Wil je meer tips van Bor, heb je vragen over een bepaalde game, zit je vast tijdens het spelen en ben je wanhopig op zoek naar codes, cheats, hints of live hulp dan kun je bellen met de hulplijn van Bor, genaamd 1-Up.
1-Up is te bereiken op zondag, maandag, dinsdag en woensdag van 15.00 uur tot 20.00 uur en op donderdag van 16.00 tot 21.00 uur. Telefoon: 0900 - CALL 1UP (0900 - 2255187). De kosten bedragen 0,65 cent per minuut.**

SCORE **88**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	9	8

Boiling Point is een van de tofste PC games die ik sinds lange tijd heb gespeeld.



FRAAIE MIX VAN GTA, FAR CRY EN MAFIA

Atari tovert zomaar opeens een hele vette PC game uit de hoge hoed en verbaast gamers en gamespers over de hele wereld.

Na Painkiller, Cossacks en Stalker is er nu opnieuw een top PC game die zijn oorsprong in het oostblok vindt. Deep Shadows heeft de beste gamedesigners die er in de Ukraine rondlopen, verzameld en ze een concept laten uitwerken dat in de verte lijkt op een kruising tussen Far Cry en Mafia.
De game speelt zich af in de Zuid-Amerikaanse bananenrepubliek Realia waar drugsdealers de dochter van ex-legionair Saul Meyers hebben ontvoerd. Net voordat ze meegenomen werd, heeft Saul's dochter nog haar vader kunnen bellen. Die was natuurlijk pretty fucking pissed en pakte het eerste vliegtuig naar de hoofdstad van Realia, Puerto Somba.


Deze dealer heeft zich heel populair gemaakt door flesjes Maggi bij z'n auto's te leveren. "Voor als je 'm in de soep rijdt", grapte hij dan altijd.

KOOKPUNT

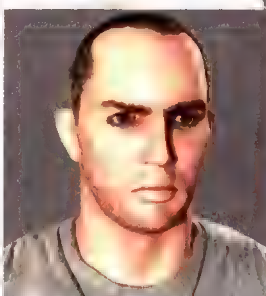
Eigenlijk staat Realia gewoon voor Colombia. De Russische programmeurs van Deep Shadows hebben twee maanden research gedaan in dat Zuid-Amerikaanse land en ze zijn er in geslaagd om aan het einde van de trip weer levend thuis te komen. Vermoedelijk is het dan ook te danken aan ervaringen ter plekke, dat ze die typische Zuid-Amerikaanse corruptie vibe precies goed hebben neergezet in Boiling Point.
Anyway, ik moet nog even stilstaan bij de stad waarin dit spel zich afspeelt. Je begint het spel op de grote markt en er lopen mensen en er rijden auto's en je voelt gewoon dat het warm, vies en stoffig is. Jammer is wel dat de drukte (zeg maar gekkenhuis) die standaard is in grote Zuid-Amerikaanse steden, in Boiling Point niet terug te vinden is. Het spel heeft een engine die gewoon niet al te wreed is en in dit opzicht niet zo heel veel bijzonders laat zien.

ÉÉN WERELD

Dat geldt gelukkig niet voor het spelconcept. Boiling Point heeft geen levels. Het is een heel land maar je zult nooit lastiggevallen worden door lange laadtijden. Sterker nog, er zijn helemaal geen laadtijden. Zelfs niet als je een auto pakt en gaat rondrijden. Het mooie van Boiling Point is dat deze vrijheid in combinatie met de sfeer van het land ertoe leidt dat je een soort vakantiegevoel krijgt. Echt heel goed gedaan door die Russen die hiermee een perfecte mix tussen de sfeer van Far Cry en de vrijheid van Mafia hebben weten neer te zetten.
Overigens niet helemaal toevallig want die twee games kunnen worden gezien als de twee meest innovatieve PC titels van de afgelopen jaren. Developers bij Deep Shadows hebben daar goed op gelet en wat ze hebben gezien, hebben ze verbeterd en dat is een kwaliteit die ik graag zie bij een developer.

DRUGSDEALERS & MOORDENAARS

Geld speelt een grote rol in deze game. Tussen drugsdealers en moordenaars in Zuid-Amerika geldt eigenlijk maar één wet: de wet van de sterkste. Als je geld hebt, heb je vrienden en als je vrienden hebt, sta je sterk.
Het is dus de bedoeling dat Saul zo snel mogelijk grote hoeveelheden geld in z'n bezit krijgt om zich een weg door het spel te banen. Het is bijvoorbeeld mogelijk om, als je gevangen bent, te onderhandelen over je eigen losgeld. Het is mogelijk om diensten van criminelen te kopen en het is mogelijk om, in ruil voor geld, smerige zaakjes voor anderen op te knappen.
Je zou dit kunnen zien als een soort side quests waar je de hele tijd tegenaan loopt. Dan moet ik er



THE MUMMY RETURNS... AGAIN!

Atari huurde acteur Arnold Vosloo in om hoofdrolspeler Saul Meyer gestalte te geven. Vosloo werd vooral bekend als de zwijgzame High Priest Imhotep in The Mummy en The Mummy Returns, maar hij dook later ook op in de superpopulaire serie 24. Het uiterlijk van Saul Meyer is in de game gemodelleerd naar dat van Vosloo (of was het nu toch Raoul Heertje?).

DEEP SHADOWS • ATARI • TEL: [illegible] • WWW.ATARI.COM





Door: **Chrisserdekras** "Pap heb jij lunkie gezien? ik had 'm net mijn luipaard jasje omgedaan." (Bijschrift via Powerweb)



Nietsvermoedend ging hij op huis aan in de wetenschap dat het weekend voor de deur stond en moeder de vrouw z'n favoriete gerecht, gesmoorde bever(ul), voor 'm had klaargemaakt.

ook gelijk bijzeggen dat Boiling Point misschien wel meer een RPG is dan een shooter. Schrik niet, je hoeft niet gelijk een bril en puisten te hebben om deze game tof te vinden want het werkt allemaal heel eenvoudig.

DAT DOEN ZE GOED

Ik zou deze game willen omschrijven als een moderne adventure. Het is geen rechtlijnige shooter waarbij je hier en daar even snel nog wat puzzeltjes moet oplossen. Het is eerder een wereld waarin je wordt neergezet, een wereld die in het teken staat van de zoektocht naar je dochter.

Je krijgt veel hints dus daardoor wordt het niet saai en er is genoeg gelegenheid om er van tijd tot tijd eens lekker op los te knallen en dat is natuurlijk essentieel voor een leuke game.

Ik heb het idee dat Boiling Point een heel ambitieus project is waarbij de makers zich hebben gefocussed op enkele voorgaande succesvolle titels en toch zijn ze er in geslaagd om een goed spel te maken. Boiling Point is een aanrader voor alle PC liefhebbers die de vrijheid van Mafia en de sfeer van Far Cry nog altijd een warm hart toedragen. Dat doen ze goed, die Russen.

"EEN AANRADER VOOR ALLE PC LIEFHEBBERS DIE DE VRIJHEID VAN MAFIA EN DE SFEER VAN FAR CRY NOG ALTIJD EEN WARM HART TOEDRAGEN."



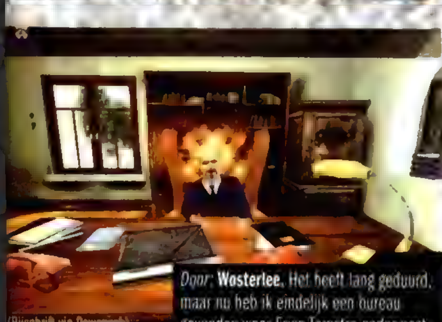
Daar staat zoiets als hup Chelsea.



Hij werd erop uitgestuurd met de opdracht: zoek de grootste zak.



Foto's maken in een shooter? Da's dus écht een plaatje schieten.



Door: **Wosterlee.** Het heeft lang geduurd, maar nu heb ik eindelijk een bureau gevonden waar Erica Terpstra onder past. (Bijschrift via Powerweb)

PAK EENS EEN CHOPPER



Wat onze Kale B helemaal vergeet te melden, is die andere game waar Deep Shadows met meer dan een schuin oog naar heeft gekeken: namelijk GTA.

De vrijheid, blijheid die in die game-franchise heerst, zien we hier terug, net als het hele factie-element. Knap je klussen op voor de plaatselijke cops, dan zijn criminelen niet echt down met je en vice versa. En het gewone volk is weer niet echt happy als je zonder te betalen guns en voedsel wegkaapt of auto's meepikt.

Een ander tof element dat helemaal past bij het "doe wat je wilt, pak wat je wilt en ga waar je wilt" principe zijn de voertuigen. De game zit vol toffe vervoermiddelen: van basic personenwagens tot een VW Transporter, jeeps, vrachtwagens, pick-up trucks en een flitsende, knalrode Ferrari. De luchtvoertuigen komen ook in diverse smaken zodat je zowel in vliegtuigen als helikopters kunt stappen. Ideaal om een geheime drugsbasis in de as te leggen. Rondvliegen in een chopper is sowieso heel tof. Vanuit de lucht besef je pas hoe bizar groot de wereld van Boiling Point eigenlijk is. Indrukwekkend!

JAN

GENRE: FREE-ROAMING SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

SW: EPISODE III - REVENGE OF THE SITH



Oerdegelijke sidescrolling beat'em up met wat force krachten.

GBA **60**

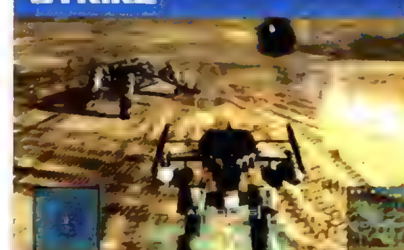
REBEL RAIDERS: OPERATION NIGHTHAWK



Een matige Ace Combat kloon en daarmee is genoeg gezegd.

PS2 **50**

GUNGRIFFON: ALLIED STRIKE



Een ondermaatse schiet-op-alles-wat-loopt-game terwijl je in een robot zit.

XBOX **40**

SPIKEOUT: BATTLE STREET



Ouderwetse buttonbash knokspel voor een ouderwetse prijs van 10 Euri.

XBOX **50**

MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION — XBOX / PLAYSTATION 2

SCORE **86** | GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

Dit is de beste arcade racer van dit jaar, uitroepteken!



JEROEN

MIDNIGHT CLUB 3 DUB edition

Rockstar stort zich met Midnight Club 3 in een overvolle markt die gedomineerd wordt door Need for Speed Underground 2 van Electronic Arts. Zouden er überhaupt nog gamers zijn die benieuwd zijn naar nóg een illegale straatracer?



Optimistisch begon ik aan Midnight Club 3 DUB Edition. Het tweede deel wist mij dan wel niet te behagen maar datgene wat ik van deel 3 op de E3 van 2004 te zien kreeg, stemde mij hoopvol. Alleen vroeg ik mij af of 't allemaal wel voldoende zou zijn om de moordende concurrentie voor te blijven. Need for Speed Underground 2 ligt al enige tijd in de schappen en veel huiskamer-coureurs zullen zich inmiddels gewaagd hebben aan deze snelle racer. En niet alleen heeft NfS 2 heel goed verkocht, ook zal Midnight Club 3 er een harde dobber aan hebben om het niveau van EA's straatracer zelfs maar te evenaren...

TRADITIONEEL

Midnight Club 3 is in feite een hele traditionele racer; je begint met een beperkt budget en al races winnend speel je diverse extra's vrij. Onderweg vergaar je naast een hoop centen ook een hoop auto's die je naar eigen inzicht kunt 'pimpen'. Naast uiterlijke veranderingen zoals kleur, soort velgen en wat hydraulics om je wagen te laten stuiteren, kun je ook de motor, de remmen en de wegligging etcetera verbeteren.
Het lijkt allemaal vrij diep te gaan maar dankzij de handige auto-upgrade optie kun je met één druk op de knop jouw 'ride' voorzien van wat extra vermogen. Dat laatste zul je in ieder geval harder nodig hebben dan de uiterlijke opsmuk, aangezien het racen behoorlijk pittig wordt op den duur.

EAT YOUR BURN OUT

Al dat pimpen en upgraden van je 'ride' is natuurlijk aardig maar we hebben dat al eens eerder gezien. Het gebied waarop Midnight Club 3 zich (in kwalitatief opzicht) onderscheidt, is het racen door de stad. Midnight Club 3 is een zogenoemde 'open city racer' wat kort samengevat inhoudt: een racegame zonder afbakeningen. Lastig te begrijpen? Misschien dat de volgende rekensom je op weg helpt:
Need for Speed Underground 2 + Burnout - afgezette wegen = Midnight Club 3. Duidelijk? Dacht ik ook. De wagens zijn heerlijk over het digitale asfalt te sturen en de snelheid waarmee dit gepaard gaat is ongelooflijk. Ik heb nog even Burnout 3 opgestart om te kijken hoe snel dit ook alweer was, maar Midnight Club gaat hier zonder problemen overheen. De races vinden dan wel plaats in een grote open stad, het parcours dat je dient af te leggen, aangegeven doormiddel van checkpoints, staat in veel gevallen wél vast. Gelukkig ben je wel vrij hoe je van checkpoint naar checkpoint komt. De stad zit namelijk strotjevol sluiproutes die je of dwars door winkelcentra heen leiden of middels een schans over enkele huizenblokken stuurt.

"IK HEB DE CREDITS AL VOORBIJ ZIEN KOMEN MAAR IK BEN NOG LANG NIET KLAAR. JE BENT NOOIT KLAAR."



...ie reclame op de zijkant voor ...hinees Indisch restaurant De lange ...duur, vind ik dan weer wat minder.



Wat een kar! Niks meer aan doen!

EERLIJK

Het geeft een geweldig gevoel om je bolide dwars door de stad naar een overwinning te loodsen. Deels komt dit door de ongelooflijke snelheid (met name de exotische racemonsters zijn flitsend) en de controle die je hebt over je wagen maar meer nog door de moeilijkheidsgraad. Je zult namelijk nooit het gevoel hebben dat je een oneerlijke race aan het rijden bent. Maak je een fout dan kun je alsnog de race winnen, dit komt omdat je tegenstanders ook fouten maken.

TIPS

Voer de volgende passwords in om het gewenste resultaat te krijgen:
Roadtrip - Alle steden unlocken
Urbansprawl - Voetgangers lopen sneller
Ontheroad - Geen schade
Haveyouseenthisboy - Meer chrome
getheadk - Pompoenhoofd
rnjr - Schreeuw

Er zijn ook nog wat andere zaken te unlocken, en wel op de volgende manier
Atlanta Cop - Spel uitspelen
Detroit Cop - Spel uitspelen
Nissan Skyline - Win alle 13 Tuner Race evenementen
Chrysler 300cc - Win het Balboa Race Tournament in San Diego
Cadillac Sixteen - Verkrijg een 100% completion bonus
Cadillac Escalade - Win het tweede toernooi in San Diego
Cadillac + $10.000 - Win het Hotlanta Tournament in Atlanta
El Diablo Rigid - Win driemaal van Vanessa in Career mode
Hotmatch Cuevito - Win alle races van Phil in Career mode
Mercialago - Win de US Champ serie nadat je Detroit hebt gehaald
Skully - Win alle races voor de 'Choppers of America Bike Club'

PIMP MY RIDE

Op het moment van schrijven zit mijn voortgang op 60% en heb ik de credits al voorbij zien komen maar ik ben nog lang niet klaar. Je bent nooit klaar. Mijn garage puilt uit van de 'vette' wagens maar ik wil meer. Mijn fonkelnieuwe Mclaren F1 95 LM heb ik nog maar net voorzien van een nieuwe laklaag en wat vette 'rims' maar het voelt nog niet helemaal goed. Het is tijd voor een ander kleurtje, bestickering, velgen.
Waarom? Omdat Midnight Club ook online genieten is en daar de nadruk ligt op elkaar de ogen uitsteken. Wie heeft het mooiste zijn 'ride gepimpt?', daar draait het vooral om. Ik zoek nog graag even verder naar die perfectie...



Hij werd aangereden door een Mercedes......... Benz!



Wat een game, je kunt nog rijden met die wagens ook!

ROCKSTAR SAN DIEGO • ROCKSTAR GAMES • TAKE 2 • TEL: 076-5481350 • WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUB3.COM

GENRE: ARCADE RACING • AANTAL SPELERS: 1-8 • VERACHT: OUT NOW


JEROEN

GRAPHICS 8 · REPLAY 9 · GAMEPLAY 9 · SCORE 86

Een schitterend avontuur waarvan je zult genieten, net als van het benodigde zonnetje.

BOKTAI 2
SOLAR BOY DJANGO



Ze streelt je gezicht, zo vroeg in de morgen. Warm is haar aanraking en ineens prikt ze in je ogen, alsof ze zeggen wil; "opstaan, vandaag wordt een mooie dag."

Door de spleten van het gordijn lacht de zon je toe. Vogeltjes zingen terwijl je de slaap uit je ogen wrijft. Je staat op en opent de gordijnen. Je slaapkamer wordt gevangen in een gouden gloed terwijl de warmte je tegemoet komt.
Je trekt een sprintje naar de wastafel, besprenkelt je gezicht met wat water, poetst je tanden, trekt je avonturenpakje aan en gaat erop uit. Op weg naar de voordeur gris je wat te eten mee en je GBA natuurlijk. Buiten schakel je Nintendo's handheld in en vang je de eerste zonnestraaltjes op. "Taaaiyoooooohhh," knettert het uit de luidsprekertjes.

PARKJE

Zo ongeveer ging het bij mij, mijn vriendin draaide zich nog een keertje om en mompelde iets van, "gordijnen....zon....dicht."
Ik was inmiddels buiten, liep een stukje en plofte neer op een bankje in het parkje niet ver van mijn huis. Daar kon ik ongestoord mijn avontuur beleven. Achter me hupten twee merels in het pas gemaaide gras en voor me dobberden twee eendjes op het glinsterende water.

Op mijn scherm stuurde ik Django door ongure kerkers, waarbij zo nu en dan wat licht door kieren en raampjes het speelveld belichtte. Als ik ongezien wilde blijven hield ik even mijn hand voor de spelcassette zodat de zon niet meer in het spel zou schijnen. Dit spelen met de zon is erg leuk en hoewel je min of meer gedwongen wordt om buiten te spelen, zie ik dit niet als een straf. Zo buiten in de natuur, met slechts het gezelschap van kwetterende pimpelmeesjes en wat matineuze hardlopers.

GEJAT

Al vrij snel wordt het zonnepistool van Django gejat en zit mijn kleine held met een probleem. Met zijn knuistjes kan Django maar weinig schade aanrichten en ik zal dus op mijn sluiptechnieken moeten vertrouwen. Heerlijk toch, die combinatie van vampieren slachten en sluipen, een mooie mix van sterke punten uit Castlevania en Metal Gear Solid.

> " HEERLIJK TOCH, DIE COMBINATIE VAN VAMPIEREN SLACHTEN EN SLUIPEN, EEN MOOIE MIX VAN STERKE PUNTEN UIT CASTLEVANIA EN METAL GEAR SOLID."

Door op muren te kloppen lokt Django twee zombies naar een plaatsje precies onder een dakraam. Ik scherm de spelcassette af, mijn hand verdwijnt pas als de twee ongelukkigen op het speelscherm zich precies op de plek bevinden waar het licht zal schijnen. Ze verbranden zonder in de gaten te hebben wat ze overkomt.

ZWAARD, HAMER, SPEER

De zon begint sterker te worden, de lucht is knalblauw met hier en daar wat condensslierten van vliegtuigen. Vast vakantiegangers, op weg naar wuivende palmbomen en witte zandstranden.
Mijn blik verhuist weer naar het speelscherm, alwaar Django zijn zonnepistool niet eens meer mist. Bewapend met zwaard, speer en hamer baant de onverschrokken held zich door duistere kamers. In het dorpje San Miguel woont een wapensmid die je wapens sterker maakt. Ook hierbij speelt de zon een rol, want hoe meer zon je vangt hoe krachtiger de wapens worden.
Django is gaandeweg het avontuur ook sterker geworden want als hij vijanden tot stof doet veranderen, levert dat ervaring op en daarmee kan ik Django bijvoorbeeld wat meer gezondheid geven.

MAGIE

De zon heeft een oranje rode gloed gekregen. "Hoelang zit ik hier nu al?"
Op het scherm is het avond. Django beschikt gelukkig over genoeg wapentuig en magie om de gevaren ook 's avonds het hoofd te bieden maar ik mis toch de invloed van de zon.
Ik laat Django nog wat houten kisten verschuiven om een laatste puzzel op te lossen, rommel nog wat in het menuscherm (iets dat ik tijdens het spelen iets te vaak moet doen) en besluit het eindbaas gevecht voor morgen te bewaren. Vampiers zijn immers alleen uit te drijven met zonneschijn...

TIPS

GOEDKOOP SMEDEN TIJDENS DE NACHT.
Loop op de smid af en ga pal voor hem staan. Steek dan een Rising Sun Magic af en start onmiddellijk je gesprek met de smid, voor de explosie plaatsvindt. De smid zal gewoon je wapen maken en als het goed is ben je geen energie kwijt... mits je snel genoeg was.

EFFE SHOPPEN?
Solid Snake shop - Red SS in The House of Time
Cheyennes Shop/ Link shop - Versla Cheyennes in Dark City
Kids Potion Shop - In de Desert Ruines
Litas Fruit Store - Zuiver Duneyyr
Steel Smiths Smithery - Zuiver Duneyyr en spreek met Smithy

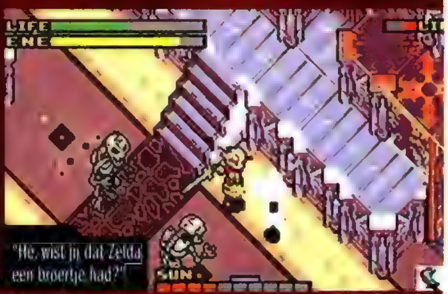
Om Sabata in multiplayer erbij te krijgen moet je de Spiral Tower halen.

Een Crossover Battle Selectie is te verdienen door in de link sectie te toetsen:
LR LR LL RR RR LL select start select start


In die tijd hadden ze nog heel primitieve afstandsbedieningen.


"Nee Michael, ik blijf echt niet slapen in Neverland."


"Wat vind jij ervan dat Kopspijkers weggaat bij de VARA?"


"He, wist jij dat Zelda een broertje had?"

KONAMI • TEL: 055-5766353 • HTTP://NL.GS.KONAMI-EUROPE.COM

GENRE: AVONTUUR • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: OUT NOW



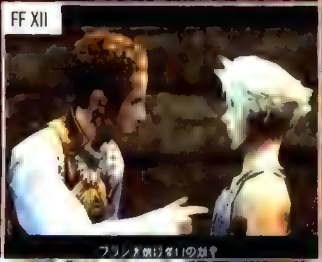
HET LOT VAN DE MELKWEG
"GALAXY" IS IN JOUW HANDEN!
LEGO STAR WARS
HET COMPUTERSPEL
Vecht jezelf een weg door Episodes I, II & Episode III: Revenge of the Sith.
Ga duels aan met lichtzwaarden, gebruik speciale moves en vlieg in de starfighter.
Gebruik je speciale krachten om LEGO voorwerpen te verplaatsen, overwin obstakels en versla je vijanden!
Van Anakin en Yoda tot Darth Maul en zelfs General Grievous, kies je favoriet uit meer dan 30 karakters.
XBOX
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
APRIL 2005
PC CD
eidos
WWW.LEGOSTARWARSTHEVIDEOGAME.COM

ZIT ER NOG LEVEN IN DE PS2, XBOX EN NGC?

**Leuk hoor, al die heisa om de next gen's maar kunnen we straks nog wat behoorlijks spelen op de "oudjes" of laten de gameontwikkelaars ze nu al massaal links liggen?
We gingen op zoek naar exclusives want dat zijn toch vooral de games waarvoor je een console hebt gekocht. Helaas kwamen we niet in alle gevallen met een even prettige constatering... J.J.**

PLAYSTATION 2

Op het exclusieve front neemt Square Enix duidelijk het initiatief op de PS2 met een paar grote namen, te weten Dirge of Cerberus: FFVII, Dragon Quest VIII, Final Fantasy XII en het tweede deel van Kingdom Hearts. Hulde hiervoor maar het zijn allemaal wel typisch Japanse games, waar je dus van moet houden.
Hetzelfde geldt voor de opvolger van culthit Ico. Shadow of the Colossus wordt zeker een feest voor het oog maar niet elke gamer zal dit kunstwerkje diggen.
Een breder publiek zal te vinden zijn voor de actiegames God of War (ongehoord goed), Tekken 5, Cold Winter en Fahrenheit, terwijl Resident Evil 4 zich al bewezen heeft op de Cube (verplichte kost!).
Ook vonden we de release van Soul Calibur 3 eind 2005, alleen op de PS2. Voeg hier wat geinig EyeToy werk aan toe en we kunnen niet anders dan concluderen dat de PS2 voorlopig nog niet dood verklaard is.


FF XII


Soul Calibur 3

XBOX

In de komende maanden zit de Xbox-bezitter nog goed met kwalitatief sterke exclusives als Jade Empire, Forza Motorsport, Phantom Dust, Half-Life en de nieuwe Conker: Live and Reloaded. Maar daarna? Totale stilte!


Phantom Dust

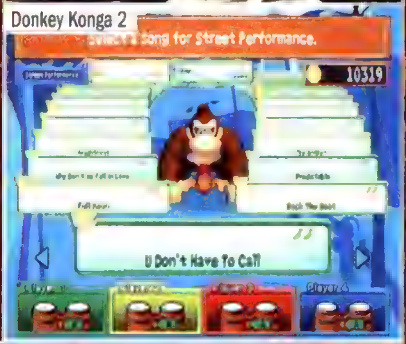

Advent Rising

De Xbox moet het vanaf dat moment hebben van andermans games zoals GTA: San Andreas, Delta Force: Black Hawk Down, Pariah, Stil Life, een CSI-achtig adventure van Dreamcatcher, de shooter Timeshift van Atari en Advent Rising, een ambitieuze shooter a la Halo 2 van Majesco.
Op de vraag hoe het nu zit met Xbox games eind 2005/begin 2006 weigert Microsoft wat te zeggen, wat duidelijk maakt dat er wat hen betreft straks onder de kerstboom bij iedereen een Xbox 360 staat te pronken. Een console die glorieus van start kan gaan met Kameo, Ninja Gaiden 2, Fable 2 en Halo 3 (of 2b) en de langverwachte port van Half Life 2. Maar ja, daar heb je weinig aan als je geen Xbox 360 bezit.

GAMECUBE

Zoals altijd kiest Nintendo voor een goede en niet al te abrupte stervensbegeleiding. Tot eind van 2005 staan er nog een flink aantal grote titels van The Big N op stapel, zoals Advance Wars: Under Fire, Kirby, Pokémon RPG, Donkey Konga 2, Fire Emblem en natuurlijk, dé release van het najaar: The Legend of Zelda.
Het is maar goed dat Nintendo zo z'n best doet voor de eigen console want de andere uitgevers laten het behoorlijk afweten op het gebied van exclusives voor de NGC. Alleen Geist is het noemen waard. Desondanks zit er volgens ons voorlopig nog genoeg leven in de kubus.


Geist


Donkey Konga 2

MULTIPLATFORM

Naast de exclusives zijn er natuurlijk de games die uitgevers voor meerdere platforms maken. We hebben de releases waar je volgens ons op moet letten, even op een rijtje gezet.

OP ALLE DRIE DE CONSOLES

- FIFA 2006
- FIFA Street 2
- James Bond: From Russia With Love
- Harry Potter and the Goblet of Fire
- Need for Speed: Most Wanted
- Prince of Persia 3
- Rainbow Six 4: Lockdown
- Starcraft: Ghost
- SSX On Tour
- The Movies
- Tiger Woods 2006
- Urbz 2

OP PS2 EN XBOX

- 187 Ride or Die
- 25 to Life
- America's Army: Rise of a Soldier
- Area 51
- Batman Begins
- Battlefield: Modern Combat
- Burn Out: Revenge
- Carmageddon
- Commando's: Strike Force
- Conflict Global Terror
- Crime Life: Gang of Wars
- Dead to Rights 2: Hell tot Pay
- Far Cry Instincts
- Hitman: Blood Money
- Juiced
- King Kong
- Midnight Club 3: DUB Edition
- Mortal Kombat: Shaolin Monks
- The Matrix: Path of Neo
- The Warriors

OP PS2 EN NGC

- Killer 7

TOP 3 UITGEVERS MULTIPLATFORM

1 Electronic Arts. Eigenlijk de enige uitgever die vrijwel al z'n games standaard op alle drie de consoles brengt. We zeiken wel eens over de grootmacht maar hier past niets anders dan een diepe buiging.

2 Ubisoft. De Frans/Canadese uitgever kopieert het gedrag van EA meer en meer (zijn ze vast gewend voor na de overname...) door vrijwel alle games op alledrie de consoles uit te brengen. Een goede ontwikkeling.

3 Activision. Het uitbrengen van alle games op drie consoles vindt Activision een te groot risico maar de PS2 en Xbox zijn vrijwel altijd vertegenwoordigd.

FORZA MOTORSPORT

SCORE **86**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	9	8

Forza is inderdaad anders dan Project Gotham 1 & 2, maar een wereldwonder is het niet. Uberrealistisch? Ook niet. Het is gewoon een lekker racespel dat Microsoft niet met zo veel bombarie had moeten aankondigen, want mijn verwachtingen lagen nu misschien te hoog.



FORZA MOTORSPORT

DE GRAN TURISMO VOOR DE XBOX?

Over Gran Turismo waren J.J. en Boris het behoorlijk met elkaar eens, bij Forza botsten de twee echter heftig af en toe...

Zowel J.J. als Boris waren vorig jaar enthousiast teruggekomen van de E3 omdat Microsoft hen plechtig beloofd had een racer te maken die beiden zou gaan bekoren.
J.J. kon straks opgaan in de meest realistische race ervaring ooit (eigen woorden Microsoft) en Boris kon zijn tune-manie botvieren op ruim tweehonderd bestaande wagens.
Dus toen het schijfje met de finale versie van Forza op de redactie aankwam, wisten de twee niet hoe snel ze de game moesten opstarten... om daarna meteen aan het bakkeleien te slaan.

GRAPHICS

Boris: Wat een fletse zooi...Ik weet zeker dat de Xbox in staat is om mooiere graphics te produceren dan dit. Soms zie je gewoon niet waar je naar toe moet omdat de weg opdoemt uit een grijze asfalt soep, en de reflectie van de omgeving op de glimmende auto ziet er ook niet uit.

J.J.: Flets?! Heb je je lenzen soms in een half vol glas baco gelegd vannacht?
Oké, Forza kent niet de kleurenpracht van een schilderij van Vincent van Gogh, maar flets?
Kijk, ik vind die boompjes langs de weg bij GT4 ook tof, maar ik heb de wagens nu wel groter in beeld en kan dus beter zien hoe ze reageren op de weg. Bovendien kom je verderop in het spel wel hele fleurige banen tegen. En de tracks in New York zijn prachtig met al die lichtjes. Echt, qua graphics kan Forza er prima mee door.

HET WAGENPARK

Boris: Forza heeft minder auto's dan GT4 maar ik moet je zeggen dat me dat eigenlijk niet echt is opgevallen. Dik tweehonderd auto's is nog steeds heel veel. Al vind ik het wel hinderlijk dat je niet echt een verschil merkt in wegligging en grip tussen de wagens onderling in een bepaalde klasse. Dat is echt vreemd want de makers van Gran Turismo hebben inmiddels laten zien hoe het moet.
J.J.: Ruim tweehonderd wagens, daar zul je het mee moeten doen. Maar fock die zevenhonderd wagens uit GT4. Het is toch geen interactieve postzegelverzamelaar? Ik wil gewoon racen met een paar wagens die ik helemaal aan mijn rijstijl heb aangepast. Wat moet ik met al die nieuwe wagens in mijn garage? Echt niet dat dit tweehonderd keer een andere rijervaring oplevert. Forza heeft genoeg wagens om mij een toffe tijd te bezorgen.

TOP 3 MINPUNTEN FORZA

J.J.

1. Niet de meest realistische sim ooit op de Xbox
2. Tunen. Niet omdat het slecht is, maar ik heb er niks mee
3. Toch de graphics, het is niet schokkend

BORIS

1. Het geluid is dramatisch. Een stoere sportwagen klinkt als een bromvlieg
2. De muziek, die zet je gelijk uit
3. Grafisch gezien is de game gewoon niet zo mooi als ie zou kunnen zijn

Sommige auto's moeten vrouwelijk zijn. Die willen gewoon nooit dezelfde kant op als jij.



GENRE: RACING • AANTAL SPELERS: 1 - 8 • VERWACHT: OUT NOW

BORIS

Ik zat heel erg hard te wachten op een toffe racer op de Xbox die goed gebruik maakt van Xbox Live en waarin je gewone productiewagens kunt tunen. Misschien maakt Forza niet alle verwachtingen waar maar het is toch echt wel een vette game.



"Nou Mien, lekkere camping heb je uitgezocht. Dit is al het derde kopje koffie dat van het tafeltje trilt."

DE TRACKS

Boris: De grote bestaande tracks zoals de Nurnburgring, Silverstone en Laguna Seca zitten tegenwoordig standaard in elke goede racegame, dus ook in Forza. Ook de New York tracks, voorheen alleen te zien in GT4, zijn leuk. Het zal niet snel vervelen.

J.J.: Weer niet de hoeveelheid van GT4 maar gewoon een beetje van alles. In de stad, in de bossen, in de bergen, in een zonnig zanderig landschap, veel (bestaande) circuits met verschillende karakteristieken. Nee, snel vervelen zal het niet.

HET RIJDEN

Boris: Forza is een arcade racer, veel meer nog dan GT4. De besturing en de wegligging kloppen vaak niet. Bovendien zit ik echt te wachten op een stuurtje dat Forza ondersteunt. Ik heb gehoord dat er iets komt maar ik weet het nog niet zeker.

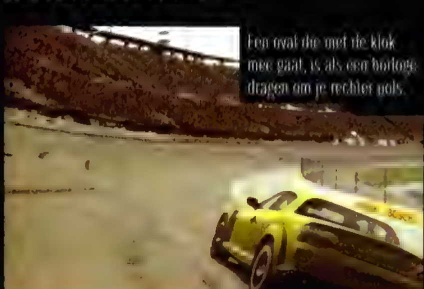
J.J.: Je lult! Forza is op den duur (zeker als je allerhande hulpjes uitschakelt) behoorlijk pittig, maar de besturing is dermate goed verzorgd dat het echt aan je rijvaardigheid ligt als je de finish niet haalt. Ik denk Boris, dat die monstertruck van jou al het gevoel van realiteit bij je ontnomen heeft. Want met dat ding van jou rij je inderdaad gewoon rechtdoor als een Mercedes SL 500 vol je zijkant in beukt.

DE A.I.

J.J.: Nog niet helemaal 100%, maar wel veel beter verzorgd dan bij GT4. Je kunt echt goed zien dat de CPU's de ideale lijn proberen te volgen, maar ze beuken je er niet vanaf als je net eerder de bocht insnijdt.

In dit spel gelden meestal (af en toe gaat het toch weer goed mis) de wetten van de racerij en dat betekent dat als je met je wagen meer dan 50% voorbij een opponent bent, dat je dan mag insturen. De opponent moet het rempedaal dan intrappen. En dan zal jij wel weer zeggen: 'remmen is voor mietjes'.

Boris: Nee hoor, beste vriend, je hebt helemaal gelijk. De A.I. is best oke.



Een ovaal die met de klok mee gaat, is als een horloge dragen om je rechter pols.

GT4 OF FORZA?

Forza werd een beetje gebracht als de Gran Turismo voor de Xbox. Klopt dat ook? Kan Forza de strijd aan met de game van Polypony Studios?

J.J.: GT4 is mooier, GT4 is beter qua physics en rijstijl, GT4 is uitgebreider, met GT4 doe je langer, maar als ik moest kiezen, nam ik Forza. Waarom? Omdat het me geen hol kan schelen hoeveel wagens en tracks er in een racer zitten. En de physics en rijstijl kunnen nog zo hoogstaand zijn, als de uitdaging in het racen ontbreekt, heb je daar allemaal weinig aan.

Bij Forza race je op het puntje van je stoel. Vrijwel nooit (zeker als je in 't spel vordert) lig je na een rondje mijlen voor of hopeloos achter. Vaak strijd je om de derde of vierde plek. En dat is wat ik wil: races op het scherpst van de snede.

BORIS: Ik ga voor Forza. Niet alleen omdat de game origineler en frisser aanvoelt maar ook omdat het spel online gespeeld kan worden via Xbox Live. Dat vind ik zo vet dat ik er zelfs het gare afgeraffelde geluid van de game bij op de koop toe neem. Ik heb me bij GT4 geïrriteerd aan het feit dat een auto waardeloos wordt als je alle races in die klasse gedaan hebt. Bij Forza speelt dit probleem ook maar veel minder. Vooral omdat je online nog heel veel plezier van je getunede en gecustomizde creaties kunt hebben. Forza is mijn winnaar!

TUNEN

J.J.: Leuk hoor dat tunen, maar ik doe er niks mee. De tijd dat ik plakken, timmeren en kleuren leuk vond, heb ik al lang achter me gelaten.

Boris: Je bent gestoord. Dit is wat iedereen wil! Dit is de toekomst van racegames. Het tunen is voor mij de reden dat ik Forza beter vind dan GT4. Je kunt een auto echt uniek maken en als je hem op Xbox Live ziet zal niemand anders in die auto rijden.

REALISME

J.J.: Op dit punt heeft Microsoft zichzelf overschreeuwd. De rijstijl van de wagens is niet overal realistisch. Je kunt best veel bochten redden door te driften. En sommige slippartijen slaan nergens op. Op zich is dat helemaal niet erg, immers, als iets te realistisch is, dan is het in mijn optiek geen game meer. Zie GTR en zie soms ook GT4, wat op het eind frustrerend moeilijk wordt. Forza heeft een prima balans tussen realisme en fun gevonden.

Boris: Amen!



"Ik hoor steeds dat het zo moeilijk is een parkeerplaats te vinden bij die circuits, maar hier zijn zeeën van ruimte. In parkeervak 3 staat zelfs niemand!"

TOP 3 PLUSPUNTEN FORZA

J.J.

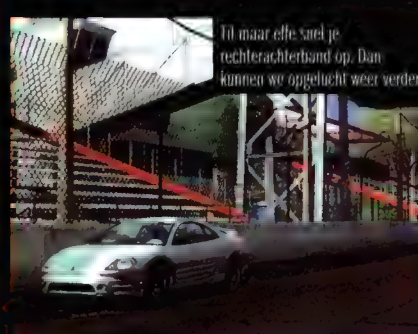
1. Goede A.I.
2. Races vaak spannend tot het eind.
3. Gameplay Forza goed op de schop gegaan.

BORIS

1. [illegible]
2. Xbox Live. Dit wordt dé online racegame van 2005.
3. Gameplay. J.J. heeft gelijk.

Uitgerust met kleine bazooka's. Die Amerikanen doen ook alles om het spektakel te vergroten.





Til maar effe snel je rechterachterband op. Dan kunnen we opgelucht weer verder.

XBOX LIVE

Forza zal dé online racegame van dit moment worden. De game is in dat opzicht echt fantastisch en het is zeker dat een heleboel van de minpunten van Project Gotham uit de game zullen worden gehaald. Geen punten meer voor het beginnen van een race en hopelijk geen punten en een boete als je tijdens een race je Xbox uitzet.

SCHADEMODEL

Boris: Wat nou schademodel, de ene texture wordt door de ander vervangen. Meer is het niet....

J.J.: Ja, misschien is dat zo, maar het ziet er realistisch uit, het doet wat met je wegligging, het heeft consequenties voor je voortgang en dat is een pluspunt ten opzichte van GT4 waar het ontbrak. Voor die splinters en scherven wacht je maar even tot de Xbox 360 of PS3.

Bovendien wil ik gedwongen worden mijn auto heel te houden, en dat doet Forza prima. Schade betekent immers aftrek van credits en dus minder snel nieuwe vette wagens en upgrades.

Ook, en dit is daadwerkelijk een van de eerste keren dat ik het echt voelde, zorgt schade voor een mindere wegligging van de wagen. Klap aan de rechterkant en je wagen trekt steeds naar rechts toe. Klasse!

MICROSOFT STUDIOS • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.FORZAMOTORSPORTS.COM

PLAYSTATION 2 — STEVEN

GRAPHICS 7 REPLAY 8 GAMEPLAY 8

SCORE 66



GHOST IN THE SHELL
STAND ALONE COMPLEX

Verdienen games gebaseerd op animatiefilms hetzelfde stigma als games met filmlicenties?

Ik liet in de preview van Stand Alone Complex al weten dat deze nieuwe Ghost in the Shell game gretig gebruik maakt van het succes van de animatiefilm door bepaalde scenes letterlijk virtueel te interpreteren (oftewel, na te spelen). Helaas heeft dit naar mijn mening niet het gewenste effect, aangezien de kwaliteit enigszins tekortschiet vergeleken met de inmiddels klassieke animé film.

Je hoeft niet meteen te schrikken van deze uitspraak want rekening houdend met het feit dat de Ghost in the Shell film een hoogtepunt is op het gebied van animatie, is het alleen maar logisch dat Stand Alone Complex verbleekt in een vergelijking tussen beide. Maar goed, laat ik dan ook maar ophouden met het aanhalen van de film want als losstaand spel is deze nieuwe Ghost in the Shell game zeker geen ramp.



Door: **gcxbgamer** "de Xbox is groot, Microsoft is groter, maar dat de Xbox2 zo groot wordt, was tot op heden niet gedacht" (Bijschrift via Powerweb)



Door: **darknessfood** "Zegt z'n vrouw nog: hij raakt geen zak!!!" (Bijschrift via Powerweb)

SEXY

Het grootste gedeelte van het avontuur beleef je vanuit het sexy biomechanische lichaam van Motoko Kusunagi. De levels waarin je de controle krijgt over deze hightech vrouwelijke cyborg combineren zowel actie als platformelementen.

De actie behelst niet veel meer dan het neerknallen of beuken van de vijanden, waarbij je weinig mogelijkheden hebt als het op variatie aankomt.

Evengoed is het uitschakelen van de slechteriken erg vermakelijk, of je deze nu met je vuurwapens of ledematen te lijf gaat. Dit komt voornamelijk dankzij een Matrix achtig slowmotion effect en de spectaculaire valpartijen van iedereen die ongelukkig genoeg is om jou tegen te komen.

Gek genoeg is in dezelfde levels ook het nodige springwerk vereist. Meerdere malen moet je bizarre sprongen maken, waarbij triple jumps langs muren de normaalste zaak van de wereld zijn. En om de afwisseling compleet te maken, kom je tijdens de platform gameplay zelfs af en toe wat puzzeltjes tegen.

Hou je enthousiasme echter nog wel een beetje in toom want ondanks dat het springen en schieten best geinig is, biedt dit alles niet de diepgaande en gevarieerde gameplay die mijn beschrijving doet vermoeden. Daarvoor zijn beide onderdelen te simpel uitgewerkt en ontbreekt te vaak de uitdaging.

MIDDENMOOT

De overige levels (die je met Batou speelt, Motoko's grote partner die met grof geschut in de weer gaat), laten de platformelementen achterwege in ruil voor wat extra nadruk op de vuurgevechten.

Op zich zit ook dit onderdeel degelijk in elkaar (zij het ietwat ongeïnspireerd) en zorgt de mix van de twee personages met platform en actie elementen voor een bijna bovengemiddeld avontuur.

Het is echter de extreem korte duur die Stand Alone Complex dan toch weer naar de grijze middenmoot trekt.

[illegible] • CAVIA INC. • BANDAI • ATARI • TEL. [illegible] • WWW.ATARI.COM

PLAYSTATION 2 — BORIS

GRAPHICS 7 REPLAY 8 GAMEPLAY 7

SCORE 70

COLD WINTER



Toevallig heb ik gisteren nog Chinees gegeten en krijg ik vandaag Cold Winter op m'n bord. Dat kan geen toeval zijn...

Het is zondagmiddag. Buiten is het 20 graden en de zon schijnt. Iedereen zit op het terras of is aan het voetballen in het park. Ik zit achter mijn PC. Ik hoor kwaak en zie een moedereend en zes kleine eendjes door de sloot achter mijn kantoor zwemmen. Mijn telefoon gaat. Iemand wil weten op welk terras ik zit. Het is 20 graden. Of had ik dat al gezegd?

De hitte stijgt naar mijn hoofd en ik kan zo honderd dingen bedenken die ik liever zou willen doen dan achter mijn PC zitten en deze review schrijven. De deadline van de Power Unlimited was vorige week dus ik moet deze review nu schrijven. Als je zes jaar bij de PU werkt dan begrijp je de logica van die stelling. Ik haal nog wat te drinken uit de koelkast. Het is 16.00 uur 's middags en het is warm. Ik kijk nog een keer naar de titel van deze game: Cold Winter. Ongelofelijk. Een game met zo'n titel ga je toch niet in de zomer uitbrengen? Dan verander je toch de titel? Warm Summer. Nice Spring. Lekker Lekker. Alles is beter dan Cold Winter maar goed. We hebben hier duidelijk te maken met een game gemaakt door imbecielen. Het is nog steeds 20 graden.

LEKKER IN HET PARK

Als Cold Winter nou een leuke game was dan zou ik niet zo opzien tegen deze review. Dan zou ik hem in een uurtje schrijven en was ik lekker in het park gaan zitten. Maar Cold Winter is een heel middelmatig spel. Echt zo'n game waar je niet warm of koud van wordt. Eerder een druilerige herfst dan een koude winter.

Ik heb zonder veel interesse de eerste zeven levels gespeeld. Daar was ik een uurtje of twee mee bezig. Ik had hem op Amateur gezet. Het was net of ik God mode aan had staan.

Je krijgt een unlimited medikit en je zit nooit zonder ammo. Het is zo'n game waarbij je gedachten afdwalen als je het speelt. Je hoeft niet na te denken. Terwijl ik me afvraag of ik straks naar het park zal gaan of naar een terras, speel ik nog twee levels. Ik knal er maar wat op los. Dat is het enige leuke aan deze game. Het schieten voelt goed, het geluid is goed en het kanonnenvoer vliegt gewillig naar achteren. Ze lijken echt pijn te hebben. Dat is netjes gedaan.

ONMENSELIJK

Ik verveel me. Dit is onmenselijk. De hele wereld zit in het zonnetje en ik zit achter mijn veel te warme PC over een middelmatige game te schrijven waar niemand op zit te wachten. Buiten is het 20 graden. Binnen is het zeker 40. En om het allemaal compleet te maken heeft een of andere idioot deze game Cold Winter genoemd. Dat kan toch geen toeval zijn?



Dat hij in z'n vrije tijd een verdienstelijke keeper was bij de plaatselijke zaterdagamateurs zou hem lelijk opbreken.



Met die vlag was je misschien nog wel weggekomen maar toen je "superheeren ruler" begon te roepen... werden de trekkers alsnog overgehaald.

[illegible]

PLAYSTATION 2

BORIS

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SCORE 82

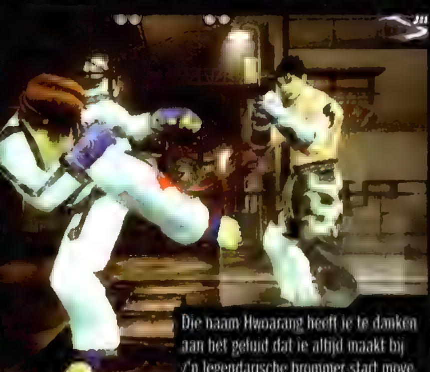
Namco moet deze serie een fatsoenlijke facelift geven of voorgoed begraven want deze jaarlijkse update begint een beetje gênant te worden.

TEKKEN 5



Zolang gamers Tekken games blijven kopen, zal Namco Tekken games blijven maken. Dat is een geruststellende gedachte maar tegelijkertijd worden we hier op de redactie ook wel een beetje moe van developers die elk jaar dezelfde games opnieuw maken.

Toen ik de eerste Tekken ooit bij een vriend op een PlayStation zag draaien, ben ik gelijk naar de winkel gerend en heb ik voor een kleine 900 gulden mijn eerste PlayStation gekocht!
Dat was jaren geleden maar nog steeds heb ik een zwak voor de serie. In mijn ogen zijn Tekken fans echte gamers. Ik ontmoet zelden gasten die Dead or Alive helemaal gemasterd hebben maar goede gepassioneerde Tekken spelers zijn er veel.
Echter, ondanks de vele fans komt het einde van de serie nu toch wel in zicht. Tekken 4, Tekken 5, who gives a shit? Het is elk jaar dezelfde game in een nieuw jasje, een paar nieuwe characters, een paar oude characters die weer terug zijn en een handvol nieuwe moves die niemand echt wil zien. En waar is de online mode? Juist, die is er niet.



Die naam Hwoarang heeft ie te danken aan het geluid dat ie altijd maakt bij z'n legendarische brommer start move.



...et Axe effect van de ...euwe geur Deo Volente.



...iet doen joh. Die panda's ...lanten zich toch al zo ...oeizaam voort.

ONLINE FLOPPER

Je kunt voorzichtig vaststellen dat er iets aan de hand is als Dead or Alive met veel succes online gaat op de Xbox, en Namco de hele online toestand van de PlayStation 2 links laat liggen. Een collega van een ander gamesmagazine zweert bij hoog en bij laag dat PlayStation Online wel een succes is maar het domweg ontbreken van een online mode in een grote titel als Tekken bewijst het tegendeel. Namco probeert het niet eens meer, en dat terwijl er in Amerika toch veel meer belangstelling bestaat voor online gameplay op de PlayStation dan hier. Maar genoeg over dit. De game ligt voor me en ik vraag me af of ik er blij mee ben.

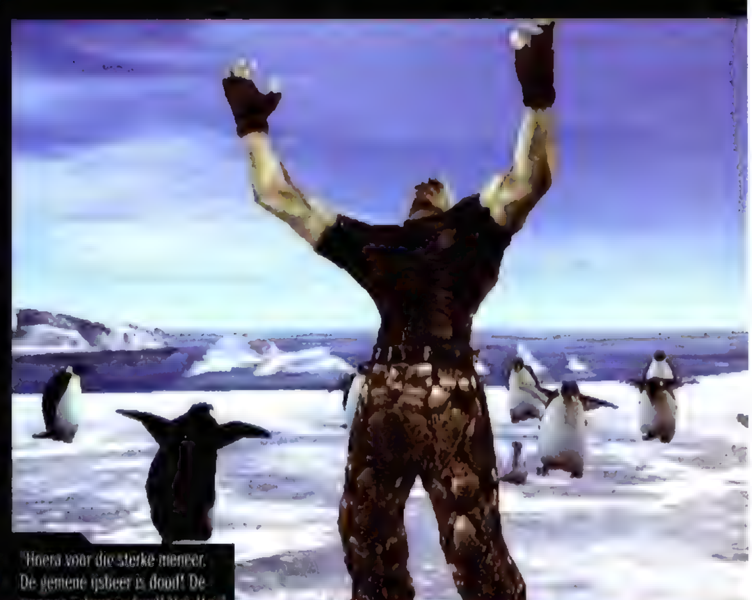
DE METAMORFOSE VAN YOSHIMITSU

Op het eerste gezicht was ik verheugd dat mijn alltime favoriete character, Bruce, weer terug is, en da's een lekker beginnetje, toch?
Daarnaast is het goed om weer eens een potje te beuken met legendarische mannen als Lei, Law, Kazuya en King. Vroeger speelde ik veel met Yoshimitsu maar in Tekken 5 is de metamorfose compleet en blijkt de charismatische zwaardvechter zichzelf eindelijk tot een circusclown te ontpoppen. Hij is een freak, hij moet dood.
Hetzelfde geldt voor die domme beer, Marduk, die houten boomstam en natuurlijk die tergende kangoeroe. Gelukkig zijn er een paar gloednieuwe moves die je in de oefen mode naar hartelust kunt trainen om ze vervolgens op de meest irritante tegenstanders los te laten. Denk aan meer counter attacks en counter-counter-attacks.

JEUGDSENTIMENT

Tekken is een legendarische serie waar de glans enigszins vanaf aan het bladderen is. Dead or Alive toont de ambitie waar Tekken ooit mee begon, Soul Calibur heeft zich ontpopt tot de betere fightinggame en wat blijft er dan nog over?
Een boel jeugdsentiment en een tripje langs memory lane waar je nog één keer kunt dromen van de successen die je vroeger hebt gehaald met deze game. De buurjongens die je hebt afgestraft, vriendjes die je hebt gesloopt en het beste van alles: de wildvreemden in de arcade hal die je de ware betekenis van vernedering hebt geleerd.
Tekken was de beste en Tekken was de eerste. Het spel verdient respect en een waardig afscheid. Daarom hoop ik dat Namco het bij dit vijfde deel laat of de serie op een overtuigende manier meeneemt naar de next gen console.

"TEKKEN IS EEN LEGENDARISCHE SERIE WAAR DE GLANS ENIGSZINS VANAF AAN HET BLADDEREN IS."



"Hoera voor die sterke meneer. De gemene ijsbeer is dood! De gemene ijsbeer is dood! Hoi. Hoi."

GENRE: FIGHTING • AANTAL SPELERS: 2 • VERWACHT: Q3 2005

NAMCO • SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.TEKKEN5.NAMCO.COM

SCORE **75** | GRAPHICS **8** | REPLAY **8** | GAMEPLAY **7**

Voor iedereen met een aversie tegen elfen en trollen is het in-jacken in de virtuele wereld van The Matrix Online een aardig alternatief. Tenminste, als je kan leven me

THE MATRIX ONLINE



GEEN WORLD OF WARCRAFT BEATER

Terwijl mijn sociale leven nog onder de allesoverheersende invloed van World of Warcraft staat, leek het mijn collega's verstandig me nog een MMORPG toe te schuiven: The Matrix Online. Jullie worden bedankt!

Ik kan me de teleurstelling nog goed herinneren de afgelopen E3. De grote geheime aankondiging van Sega had niets te maken met een gloednieuwe console of een Sonic avontuur dat de naam van de blauwe egel in ere zou herstellen. Nee, het betrof gewoon een of ander nieuw Matrix spel. En nadat al mijn zintuigen na een paar dagen E3 murw waren geslagen, wist The Matrix Online niet eens indruk te maken toen ik 'm eenmaal onder ogen kreeg.
De charme van het genre ging destijds sowieso aan mij voorbij, en vluchtig je oog op een MMORPG laten vallen temidden van alle E3 drukte, is natuurlijk niet wenselijk. Je wilt eigenlijk in alle rust het personage creëren dat voor lange tijd jouw virtuele evenbeeld zal zijn, en vanachter je eigen trouwe PC voor het eerst voetzetten in de Matrix.

SKILLS

Het is overigens op het gebied van het samenstellen van je character dat The Matrix Online zich het meeste onderscheidt van andere titels binnen het genre. Je moet in eerste instantie weliswaar een duidelijke keuze maken als het op de speelstijl van je personage aankomt, maar die bindt je slechts losjes aan bepaalde skills.
Overkoepelend heb je de keuze uit een Hacker, Coder of Operative. Deze typetjes zijn prima te vergelijken met de welbekende klassen uit traditionele rollenspellen, zoals de magiër, genezer en krijger. Naarmate je level toeneemt kan je meerdere skills 'inladen'. Ongeacht je initiële keuze is het mogelijk om skills te gebruiken die oorspronkelijk niet bij jouw klasse horen, met als grootste beperking je bedrevenheid in de desbetreffende skill. Net zoals in de films kan je dankzij speciale software binnen een paar seconden een meester zijn op het gebied van een bepaalde vechtsport of een speciaal vuurwapen volledig beheersen. Jouw level bepaalt de hoeveelheid verschillende skills die je tegelijkertijd ingeladen kan hebben, en uiteraard betekent een hoger level ook dat je de keuze hebt uit vettere skills.

GRIMMIG

Ongeacht het type personage dat je creëert, word je in de schoenen geplaatst van iemand die heeft gekozen de rode pil te nemen, en dus de permanente illusie van de Matrix verruilt voor een grimmige sciencefiction wereld.
In de Matrix draait het, zoals in elke MMORPG, om het aannemen van missies, die het vinden van een bepaald voorwerp of het uitschakelen van een spe

Da's geen chick om een grap tegen te maken over vrouwen en kaartlezen.



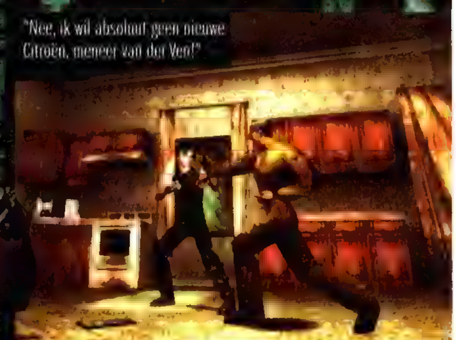
t idee niet de beste MMORPG van het moment te spelen...



...om z'n tegenstanders te
...mponeren, kneep hij altijd eerst
...en plastic koffiebekertje stuk.

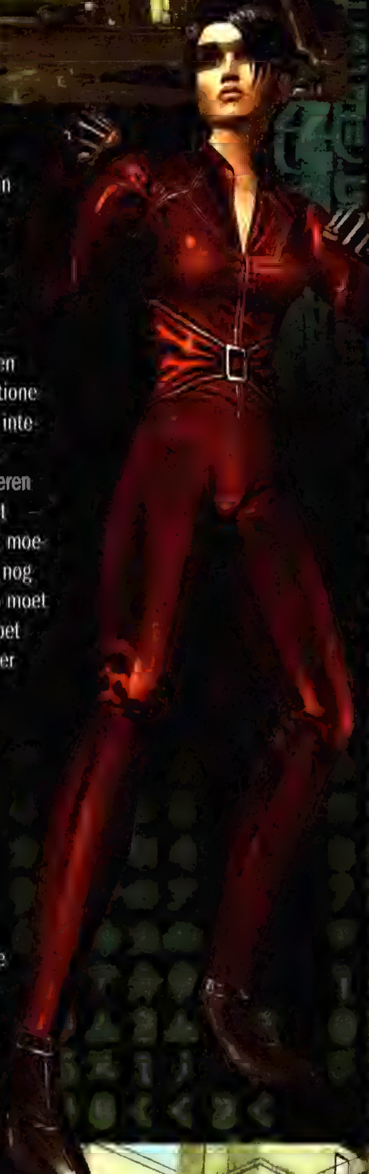








Door: **Lieven** "Freeze! B.I.G.! Laat het kopietje vallen en doe je handen op de grond!" (Bijschrift via Powerweb)



ciale vijand als doel hebben. Je kunt naarmate het spel vordert, kiezen of je deze missies in het belang van de mensheid, de machines, of de exiles (de afvallige programma's die zich in de Matrix verschuilen) uitvoert. Deze missies zijn met name interessant dankzij de experience points, het geld, en de speciale items die ze verschaffen.

"NU WORLD OF WARCRAFT DE WERELD IN ZIJN GREEP HEEFT, ZAL HET NIET MAKKELIJK ZIJN OM ALS MMORPG EEN VOET TUSSEN DE DEUR TE KRIJGEN."

STOREND

De vele gevechten waar je tijdens je missies mee wordt geconfronteerd voltrekken zich semi turnbased, wat betekent dat je niet perse hoeft te wachten tot de vijand zijn aanval heeft uitgevoerd met het kiezen van jouw volgende actie, maar tegelijkertijd krijg je nooit de volledige controle over je personage.

Of je nu met je vuisten, vuurwapens of virussen (oftewel, magie) vecht, de bijbehorende animaties zijn spectaculair. Over het algemeen ziet alles er grafisch heel netjes uit, maar er zijn net iets te veel bugs om The Matrix Online een gelikt product te kunnen noemen. Onzichtbare muren, stotterende animaties en de (sporadische) crashes zijn in dit geval de meest storende factoren. En je moet absoluut een leuke PC hebben staan om überhaupt van deze bugs te kunnen genieten.

SPEELTUIN

Het ontwikkelen van een goed spel is naar mijn mening het halve werk bij 't creëren van een succesvolle MMORPG. Om duidelijk te maken wat ik hiermee bedoel is een vergelijking op zijn plaats, en laat ik nu toevallig een aardige gevonden hebben.

Zie de virtuele wereld van een MMORPG als een speeltuin. Het bouwen van een mooie en functionele speeltuin, waar je een verscheidenheid aan interessante en uitdagende voorwerpen plaatst, is slechts de eerste stap. Om te zorgen dat kinderen er zich de komende tijd vermaken (denk in het geval van een MMORPG aan een aantal jaren) moeten de eigenaren van de speeltuin echter met nog een aantal factoren rekening houden. Sowieso moet de speeltuin goed onderhouden worden en moet deze met zijn tijd meegaan, wat betekent dat er soms nieuwe speelattributen moeten worden toegevoegd. In mijn ogen het allerbelangrijkste – en ook de reden voor deze vergelijking – is de aanwezigheid van andere kinderen om mee te spelen. Want hoe leuk en modern een speeltuin ook is, in je eentje slaat de verveling toch al snel toe.

TWEE MILJOEN

Het slagen van een MMORPG is dan ook, los van de kwaliteit van het spel zelf, direct verbonden aan de hoeveelheid gamers die ervoor kiezen tijd door te brengen in de desbetreffende virtuele wereld. Met de wetenschap dat het aantal mensen dat regelmatig Azeroth bezoekt tegen de twee miljoen begint te lopen, kon ik me echter niet voorstellen dat het druk zou zijn in de Matrix.

Gelukkig vergiste ik me daarin. Ik weet niet hoeveel mensen er wereldwijd alternatieve levens leiden (en dat is misschien maar beter ook... een schrikbarende hoeveelheid volgens mij), op de Amerikaanse servers ontbreekt het in ieder geval niet aan gezelschap. Het opzetten van een crew, wat je helpt met het uitvoeren van bepaalde missies die je niet alleen kunt voltooien, kost dus gelukkig niet al te veel moeite. Je kunt zelfs met meerdere crews een faction vormen, vergelijkbaar met een guild zoals die in de meeste MMORPG's zijn te vinden.

WARCRAFT

Als je dus naar de verschillende gebieden kijkt die belangrijk zijn voor dit soort games, slaat The Matrix Online de plank zeker niet volledig mis, echter, nu World of Warcraft de wereld in zijn greep heeft, zal het niet makkelijk zijn om een voet tussen de deur te krijgen.

Nu heb ik weinig referentiemateriaal als het op dit genre aankomt, maar ik heb natuurlijk wel een flinke hoeveelheid 'gewone' games onder de vingers gehad. Aan de uitspraak dat WoW een van de beste games is die ik ooit heb gespeeld, mag je dus de nodige waarde hechten. Als je dan bedenkt dat je echt niet effe twee van dit soort games door elkaar heen speelt, en je dus vermoedelijk een keuze moet maken, zal het niemand verbazen dat ik besluit met de volgende woorden: als je één MMORPG speelt, laat dat dan WoW zijn.



(Bijschrift via Powerweb) *Door:* **Hyrule Warrior** "Opkomst bij Asser windenfestijn viel vies tegen".


WIN NU EEN SONY PSP INCLUSIEF FIFA SOCCER EN NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS!
ALS JIJ KANS WILT MAKEN OP DE SONY PSP SMS DAN PL PSP NAAR 5030 OF BEL 0909-900.90.32 EN JE HOORT METEEN OF JE HEBT GEWONNEN!
MAAK JE LIEVER KANS OP EEN ANDERE VETTE PRIJS? SMS DAN PL PLUS DE CODE NAAR 5030 OF BEL NAAR 0909-900.90.32
ALS JE GAAT SMS'EN BEN JE MAXIMAAL 4,50 KWIJT. ALS JE BELT, BETAAL JE 0,80 PER MINUUT.
SONY
XBOX
SMS PL XBOX NAAR 5030
NINTENDO DS
SMS PL DS NAAR 5030
PLAYSTATION2 PLUS 2 WIRELESS CONTROLLERS
SMS PL PS2 NAAR 5030
PS2-GAMEPAKKET
SMS PL PS NAAR 5030
PS2/XBOX GAME
SMS PL BRO NAAR 5030
PS2/XBOX GAME
SMS PL MID NAAR 5030
PS2/XBOX GAME
SMS PL FIFA NAAR 5030
XBOX-GAMEPAKKET
SMS PL BOX NAAR 5030
iAUDIO X5
SMS PL X5 NAAR 5030
APPLE iPOD mini
SMS PL mini NAAR 5030
SAMSUNG D500
SMS PL D500 NAAR 5030
MOTOROLA V3
SMS PL V3 NAAR 5030

OP BEZOEK BIJ RARE

In PU4 stond een groot artikel waarin de vraag werd gesteld wat er nu allemaal aan de hand was bij Rare. Gebeurt er nog wel wat daar in die studio op het Engelse platteland, zo vroeg Jan zich letterlijk af. Om een en ander met eigen ogen te zien, stapte Jurjen op het vliegtuig naar Birmingham om als een van de weinige journalisten een bezoek te brengen aan de (eens?) fameuze gamesdeveloper.


* FEATURE

TOPONTWIKKELAAR LIJKT SLECHTS KOSTENPOST VOOR MICROSOFT

WAT IS ER MET RARE AAN DE HAND?

Rare was ooit een naam die in de gamewereld vol ontzag werd uitgesproken. De hofleverancier van Nintendo werd in september 2002 voor het monsterlijke bedrag van 375 miljoen dollar verkocht aan Microsoft. In twee jaar tijd heeft Rare echter maar één Xbox game afgeleverd. Reden genoeg om ons af te vragen: wat is er met Rare aan de hand?

Als de taxi Birmingham verlaat, wijken de grauwe gebouwen om zicht te bieden op rollende groene heuvels. Hier en daar met een kleine bospartij.
Nog een klein uurtje verder en we rijden door een streek waar nauwelijks nog huizen staan. Hier lijken meer schapen dan mensen te wonen. De chauffeur mindert vaart.
Daar is het, wijst hij. Als je deze weg inrijdt, en dan de eerste weg rechts neemt, dan zit je op de weg die naar de studio van Rare voert.
Ik druk mijn neus tegen het raampje maar zie slechts bomen.

EEKHOORN

De volgende dag slaan we af van de hoofdweg en nemen de eerste weg rechts. We stuiten meteen op een fors metalen hek. Aan de linkerkant van de poort hangen borden die erop wijzen dat het terrein wordt bewaakt met camera's en honden. Aan de rechterkant staat een man in uniform die naar ons wuift. De hekken draaien langzaam open.
Na een veld met een eendenvijver te zijn gepasseerd, kronkelt de weg door een dicht bos omhoog. Duidelijk zichtbaar opgestelde camera's volgen de wagen. Ik zie een eekhoorn wegrennen en moet aan Conker denken. Dan zijn we gearriveerd. Ik ben bij Rare.

DE PASSIE IS ER NOG!

De chauffeur rijdt verder naar het dichtstbijzijnde dorpje, Bosworth.
In Bosworth staat een enorm gebouw dat ooit als ziekenhuis diende en in 1987 tot hotel is verbouwd. Hier zal ik de nacht doorbrengen. Nog één nachtje en dan mag ik op bezoek bij Rare. Een zeldzaamheid.

FEESTSCHUUR

De studio van Rare bestaat uit één hoofdgebouw dat met glazen tunnels is verbonden met vijf zogenaamde 'barns', een soort enorme schuren. In het hoofdgebouw wordt aan ondersteunende spelelementen als muziek en motion capturing gewerkt. Hier zijn ook de kantine en vergaderzalen gevestigd.
De schuren bieden elk plaats aan één ontwikkelteam van Rare. Tijdens mijn bezoek mocht ik alleen de schuur van Perfect Dark Zero bezoeken. Hier zitten op twee etages zo'n vijftig mensen te werken aan deze shooter voor de Xbox 360.
Foto's maken was hier verboden, maar er viel ook niet zoveel te zien. Voornamelijk jonge mannen achter computers, elk in een netjes afgeschermd compartimentje. Aanvankelijk was er sprake van een meer open werkruimte maar daardoor was de werkplek volgens mijn gids al snel een soort feestschuur geworden. En er moet gewerkt worden.



> "DIT IS EEN BEDRIJF WAARIN MENSEN ZICH MET HART EN ZIEL VERBONDEN VOELEN MET DE PRODUCTEN DIE ZE MAKEN."

TRANEN

Het is een indrukwekkende ervaring om een kijkje in de keuken te nemen bij chefkok Rare. Als mij één ding bij is gebleven dan is het dat er werkelijk met passie aan videogames wordt gewerkt. Ik ben drie dagen opgetrokken met de jongens van Rare. Tijdens een etentje vertelde één van hen me zelfs met tranen in de ogen hoeveel pijn het hem deed dat er in de pers zoveel negatiefs over Rare is geschreven sinds de overstap van Nintendo naar Microsoft. Het maakte indruk op mij.
Dit is een bedrijf waarin mensen zich met hart en ziel verbonden voelen met de producten die ze maken. Daarom deed het hen deugd om te horen dat ik een van de weinige journalisten ben die Grabbed by the Ghoulies echt een toffe game vond. Mijn flauwe grappen over Mickey's Speedway USA konden ze minder waarderen.



WEETJES

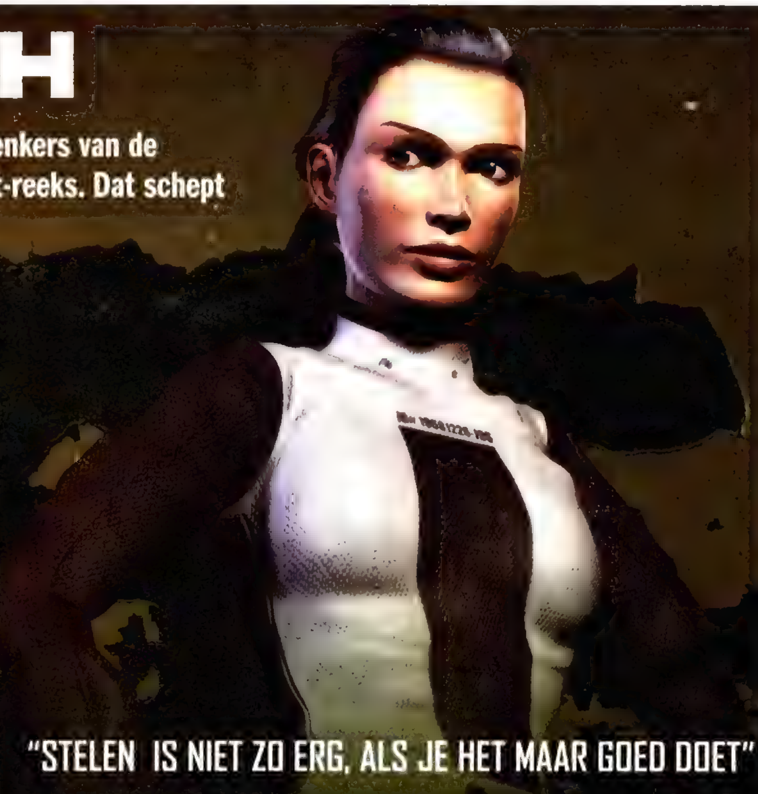
Zo drinkend, etend en babbelend krijg je vaak meer te horen dan tijdens een interview. Wat aardige weetjes? De jongens van Rare onderhouden nog steeds warme contacten met Nintendo Japan. Op het moment dat ik op bezoek was, werd de laatste hand gelegd aan Donkey Kong Country 3 voor de GBA. Er is hoogstwaarschijnlijk ook al een game voor de Nintendo DS in de maak en anders wel voor de PSP, of beide.
Voor Microsoft is dit allemaal geen probleem, het bedrijf heeft geen concrete plannen zich ook in de handheld markt te wagen, dus brengen games die op portables verkocht worden alleen maar meer geld in het laatje.
Leukste feitje: de best verkochte game van Microsoft in het vierde kwartaal van 2002 was Star Fox Adventures op de GameCube. Het kan raar lopen.

XBOX / PC — J.J.

SCORE 75 | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7

Een magere Halo-kloon die op veel fronten net te kort schiet.

PARIAH



Een nieuwe game van de bedenkers van de Unreal- en Unreal Tournament-reeks. Dat schept verwachtingen...

De makers van Unreal en UT, Digital Extremes, waren naar eigen zeggen 'een beetje klaar' met Unreal en wilden een nieuwe, frisse start in het shootergenre maken.
Inderdaad is Pariah voor een deel anders dan bovengenoemde games. Zo krijg je een beter uitgewerkte verhaallijn (veel meer filmpjes en dialogen) dan in de Unreal-saga, waar het verhaal een excuus was om all out te gaan. Nu speel je doktor Mason die neerstort met een vliegtuig, waar ook een vrouw in zit die besmet is met een virus. En natuurlijk pleuren ze precies in vijandelijk gebied.

DORPSIDIOTEN

Nieuw is ook de vrijheid. De gangetjes van Unreal maken in Pariah plaats voor meer open terreinen met meerdere schuilplaatsen. Ik zag een paar dorpsidioten op internet gillen dat deze vrijheid Far Cry-achtige vormen aannam maar dat is bullshit. Alle aanvallen gaan gewoon naar voren en er is steeds maar één manier om de boel op te lossen.
Tenslotte is daar het wapenarsenaal (ook op wagens), iets waar Digital Extremes altijd wel raad mee heeft geweten. Dit keer kun je de vette guns echter ook drie upgrades meegeven. En omdat er niet genoeg upgrades rondslingeren voor alle wapens, moet je keuzes maken. Jaha, een snufje strategie.

EMOTIELOOS

Klinkt allemaal tof, maar helaas is men vergeten al deze vernieuwingen ook daadwerkelijk te integreren met de gameplay. Zie het zo; je kunt allemaal hele tolfe nieuwe dingen ontwerpen voor een raceauto maar als het geheel niet op elkaar aansluit, dan heb je er niks aan.

"STELEN IS NIET ZO ERG, ALS JE HET MAAR GOED DOET"

Dus leuk hoor die upgrades voor je wapens maar het maakt geen moer uit welk wapen je wel en welke je niet uitbouwt. Feitelijk kun je met elk wapen deze game uitspelen, geupgraded of niet.
Ook leuk die uitgewerkte verhaallijn maar als de actie vervolgens zo recht-toe-recht aan en zo emotieloos is, krijg je nauwelijks binding met de hoofdpersoon, en dus check je die filmpjes op een gegeven moment niet meer.
Leuk die wagens maar ze sturen slecht en het rijden heeft ook geen enkele andere functie dan van A naar B komen. En diezelfde afstand kun je ook lopend afleggen.

JATWERK

En er zijn nog meer minpunten. Bijvoorbeeld het ongegeneerd stelen van Halo. Mannetjes met schilden, een healthsysteem met blokjes, blokken waar je achter kunt schuilen, onbemande spaceshipjes die je bestoken, etc. Stelen is niet zo erg als je het goed doet. In Pariah wekt het jatwerk echter ergernis op omdat Halo stukken beter is.
De A.I. is soms best oké maar vaker reageren vijanden oliedom. Eindbazen steken volkomen onlogisch in elkaar en kunnen op simpele wijze verslagen worden, en zo kan ik nog wel even doorgaan met zeiken.
Ik moet dan ook concluderen dat Digital Extremes, zoals Jan zou zeggen, de klepel heeft horen luiden maar niet weet waar de klok hangt. Pariah is een magere Halo kloon en daar verandert ook een prima editor (eveneens voor singleplay) niks aan.

Dit is een zogenaamde kwat, die rijdt op verrijkt speeksel.



"Wachtwoord?" "Pariahie, pariaha, pariahie, pariahaha."



Boer zoekt slachtoffer...



OUT NOW • DIGITAL EXTREMES • DOCK 7 • WEB: WWW.COM

GAME BOY ADVANCE

JURJEN

Een aardig opwarmertje voor de vast we

MARI ADVA

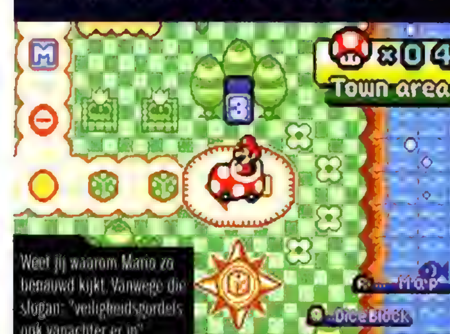
Een mobiel spelsysteem gebruik je in de trein, op het terras of aan de rand van een ganzenvijver en meestal in je eentje. Terwijl Mario Party bij uitstek het feestelijke spelletje is om met vrienden thuis voor de buis te vieren. Wat doet die game dan op de GBA?

Met het basisidee van Mario Party; om de slinger van vakjes uit het prehistorische ganzenbord te verbinden met spannende gebeurtenissen en minispelletjes, is nog steeds niet mis. Al zes delen lang blijft het een vermakelijke formule en met wereldwijd een vrij constante verkoop van zo'n twee miljoen stuks per party, zal de serie nog wel een tijdje blijven doorlopen.
Leukste van Mario Party: de vaak veel hilariteit teweegbrengende mogelijkheden om je speelmaatjes dwars te zitten. Zwakste punt van Mario Party: in je uppie is er geen gans aan.

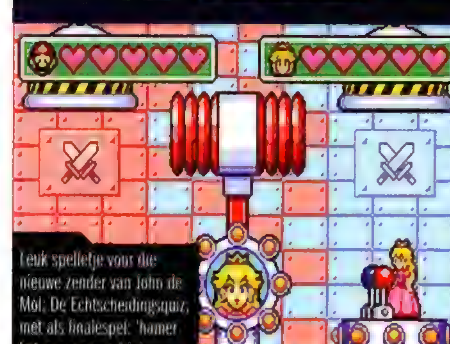


WORPEN

Gelukkig zijn voor de eerste mobiele Mario Party wat veranderingen doorgevoerd.
Het spelbord is groots opgezet als een wereld met zes verschillende gebieden; woestijnland, waterland, griezelland, dolle pret.



Weet jij waarom Mario zo benauwd kijkt. Vanwege die slogan: "veiligheidsgordels ook vanachter er in".



Leuk spelletje voor die nieuwe zender van John de Mol: De Echtscheidingsquiz, met als finalespel: 'hamer hot er maar goed in'.

HUDSON SOFT • NINTENDO • TEL: 030-6607100 • WWW.NINTE

GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | 70 SCORE

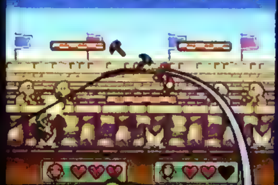
…ere DS-versie die er ongetwijfeld aan zit te komen.

…O PARTY …NCE



HAMMER-GEDDON
(minigame, 1-2 spelers)

In dit klassieke duel kun je lopen, springen en series van drie hamers smijten. Je ontwijkt de hamers van je tegenstander door in de boog van een worp te gaan staan of op het juiste moment te springen.
Het is simpel. Zo simpel dat ik best wel chagrijnig werd toen ik telkens door Muriëlle werd verslagen. Auw!





BIG POPPER
(minigame, 1 speler)

In dit eindeloze spelletje moet je de vallende luchtbellen naar het zonnetje wapperen om ze te laten knappen. Hiermee activeer je tegelijk de bonusteller waardoor de punten voor volgende bellen vertienvoudigd worden, mits je snel genoeg bent.
Aardig tijdvullertje, ik hield het vol tot 4953 punten.



"JE BENT WEL EEN TIJDJE ZOET MET DIT VROLIJK GEKLEURDE PRETPAKKETJE."

Als Mario, Yoshi, Peach of Luigi wip je van vakje naar vakje in een koddig paddestoelwagentje, aangedreven door de dobbelsteen. Je begint met slechts drie worpen maar als je een beetje handig bent, land je onderweg op vakjes die je nog een keer laten gooien. En je kunt ook extra worpen verdienen.
Op het bord wonen geflipte figuren die je opdrachten geven (ergens een pakje naartoe brengen of een quizje winnen) waarna je een "Gaddget" krijgt als je zo'n opdracht hebt voltooid. Soms moet je ook een minigame spelen om een probleem te overwinnen.
Eenmaal ontgrendelde minigames en gaddgets mag je 'houden' om ze later nog eens te spelen.

PIONNETJES
Er zijn een hele hoop mogelijkheden om tegen andere spelers te spelen. Er is zelfs een papieren spelbordje in de verpakking gevouwen, met pionnetjes die je uit moet knippen, waarbij het de bedoeling is dat na het fysieke landen op een actievakje de GBA ter hand wordt genomen om een bepaalde minigame te spelen.
Er zijn ook minigames die op één GBA met vier spelers tegelijk gespeeld moeten worden, waarbij elke speler een bepaalde knop moet indrukken, bijvoorbeeld om te voorkomen dat een balletje in een gat rolt.
Weer andere minigames vereisen dat je je GBA koppelt aan die van een andere speler, waarbij sommige games twee spelcassettes vereisen maar een aantal spelletjes ook al met één spelcassette beschikbaar komt.
Wel jammer dat draadloze communicatie in deze game niet wordt ondersteund, dat geklooi met die snoeren is toch een beetje van gisteren.

PRETPAKKETJE
Met zestig minigames en zestig gadgets om vrij te spelen, ben je wel een tijdje zoet met dit vrolijk gekleurde pretpakketje.
Als je de game aanschaft zul je menig verloren uurtje op aangename wijze kunnen vullen maar verwacht geen diepgravende of baanbrekende toestanden.

TIPS

UNLOCKABLES
- Bowser Land in Challenge Land - Versla Shroom City
- Koopa Kid Battle in Party Land - Versla Shroom City
- Game Room in Challenge Mode - Speel één muntspel in Shroom City
- Bowser Land - Haal alle Koopa Kid Games
- Duel Dash Easy Mode - Haal tenminste drie duel games
- Duel Dash Normal Mode - Haal tenminste vijf duel games
- Duel Dash Hard Mode - Haal zeven duel games
- Mini Game Attack - Verdien tenminste 15 minigames



Geïnspireerd op het spreekwoord: "je aapjes op het droge hebben".

GENRE: MINIGAMES • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: 24 JUNI 2005

STILL LIFE



Het sterke aan de adventure Still Life is de dubbele verhaallijn. Een gedeelte van de game speelt zich af in het heden. In deze setting ben je een vrouwelijke detective die een seriemoordenaar op het spoor is. De tijd dringt want de freak heeft al vijf slachtoffers gemaakt.
Zo nu en dan verspringt de game naar het Parijs en Praag van 1929 waar je grootvader ook bezig was met een mysterieuze moordzaak. De zaken blijken opvallende overeenkomsten te hebben en zo wisselt de game tussen heden en verleden.
De sfeer is goed, met vlagen slaagt de game er zelfs in de spanning van een film als Seven te bewerkstelligen, maar diezelfde sfeer wordt soms teniet gedaan doordat je te lang met puzzels bezig bent. Te makkelijke puzzels zijn ook niet goed maar Still Life is echt behoorlijk pittig.
Overall genomen is dit gewoon een heel degelijk en spannend point-and-click adventure waar met een iets groter budget meer in had gezeten.

PC — 75 SCORE

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL



Ondanks alle (ongenuanceerde) kritiek die Doom 3 kreeg, vind ik het gewoon een van de mooiste PC games van dit moment die bovendien fucking scary is.
De add-on Resurrection of Evil speelt op safe: nieuwe monsters, nieuwe wapens, een paar nieuwe multiplayer maps. Opvallend is dat Nerve Software letterlijk de gravity gun kopieert uit HL 2, alleen heet die hier Grabber Gun. De nauwe gangen en de beperkte interactiviteit maken dit wapen echter veel minder tof dan de gravity gun in de wereld van Valve.
Leuker is het artefact - een eeuwenoud voorwerp waar alles om draait in deze uitbreiding – waarmee je allemaal superpowers krijgt.
Het schijnt dat id Software zelf ook nog bezig is met een add-on en hopelijk weten de grootmeesters iets meer te doen met het Doom 3 universum in plaats van deze prima, maar wel erg degelijke add-on.

PC — 79 SCORE

REVIEW

PC — JAN

GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 8

SCORE 82



FREEDOM FORCE VS THIRD REICH

Spreekt het thema van City Of Heroes je wel aan maar heb je geen zin om uren in deze MMORPG te steken dan is Freedom Force Vs. The Third Reich het perfecte alternatief.

De eerste Freedom Force game was een klein pareltje dat al snel in de vergetelheid raakte. Tenminste, hier in Europa; in Amerika domineerde deze opmerkelijke actietitel vol stoere stripfiguren wekenlang de top 10 van beste verkochte PC games.
Superhelden zijn in Europa nu eenmaal een stuk minder populair dan aan de andere kant van de oceaan maar toch komt ook hier het tweede deel uit, een tweede deel dat eigenlijk meer te beschouwen is als een 'tweede poging' want de game is nagenoeg identiek aan zijn voorganger. Een beetje het Pokémon-model dus, en daar heb ik miljoenen fans ook nooit over horen klagen.
Natuurlijk is het geen regelrechte kopie - de verhaallijn is anders, er zijn nieuwe superhelden van de partij, de engine is opgekrikt - maar ook al lijkt deze game erg op zijn voorganger, hij voelt en speelt aangenaam fruitig fris en belangrijker... hij staat garant voor een hoop fun, en daar draait het toch om nietwaar?

SUPERKRACHTEN

Kijkend naar de titel kun je al raden dat je het op moet nemen tegen een naargeestig Duits heerschap met dezelfde initialen als Albert Heijn, diens leger slechte superhelden en nog meer kanonnenvoer. Gelukkig heb je zelf maar liefst veertig kloeke mannelijke en vrouwelijke superhelden onder je muisknop én kun je met je editor je eigen helden in elkaar knutselen.

De game speelt als een squadbased RPG strategy game waarbij je vier superhelden tegelijk aanstuurt. Iedere superheld heeft zijn speciale powers en zwakke plekken, en in veertig verschillende filmpjes kun je zien hoe ieder personage aan zijn of haar superkrachten is gekomen. De helden zijn stuk voor stuk zo tof ontworpen dat het eigenlijk niet meer nodig is om ze zelf met de editor te ontwerpen.
Naarmate je verder komt, krijg je meer experience points en die kun je uitgeven aan nieuwe vaardigheden en verbeterde superpowers.

BANG! WHUD!

Het leuke is dat je de omgeving waarin je knokt in je voordeel kunt benutten. Zo kun je stoplichten en lantaarnpalen afbreken en deze gebruiken als knuppels om je vijanden in elkaar te meppen. Of je tilt een autobus op om deze naar tegenstanders te smijten. Ook complete gebouwen en reclameborden moeten het ontgelden. Zeker wanneer je bewust je vijanden tegen huizenblokken aansmijt.
De cartoony knokpartijen gaan geheel in stijl gepaard in beeld verschijnende uitingen als BANG!, WHACK!, WHUD! en SPOOF!
Hopelijk krijgt deze Freedom Force game de eer die het toekomt en niet alleen in Amerika. Iedereen met ook maar een beetje interesse in superhelden, kan deze game eigenlijk niet laten liggen.



"Raak! Ik heb me goed leren concentreren in dit trainingskamp. Ze noemen het ook niet voor niets een concentratiekamp."

OUT NOW • IRRATIONAL GAMES • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.FREEDOMFANS.COM

PLAYSTATION 2


BORIS

GRAPHICS 8 REPLAY 7

Net als je denkt dat Monster Hunter best wel aardig is, pakt de game je multiplayer op de PS2 werkt ook voor geen meter.

MONSTE

Lang geleden in een land hier ver vandaan vond ik Monster Hunter de meest opvallende game van de Tokyo Game Show. Bijna twee jaar later komt het spel eindelijk uit in Europa.

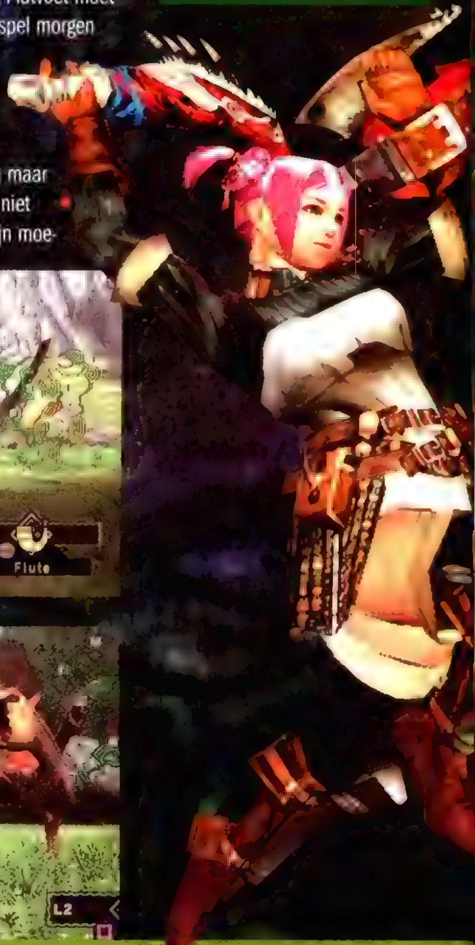
Het idee is simpel. Je creëert een prachtige prehistorische wereld met daarin allemaal prachtige prehistorische beesten en een paar prehistorische mensen die deze prachtige beesten met grote zwaarden in kleine stukjes hakken.
Op zich een leuk idee zou je denken maar dan sta je aan het begin van de game opeens oog in oog met een moeder dinosaurus en haar jong. Het arme beest loeit als een koe die twee weken niet gemolken is en ik vraag me af of het nu de bedoeling is om moeder en kind af te slachten om het vlees mee terug naar m'n dorp te nemen.
Begrijp me niet verkeerd; ik heb het hier niet over gevaarlijke Tryanosaurussen ofzo maar gewoon van die standaard huis tuin en keuken dino's die in de film Platvoet en zijn vriendjes nog een succesvolle slachtofferrol speelden. Ik kijk Platvoet nog eens goed aan en haal mijn zwaard uit zijn schede. Platvoet loeit en kijkt naar zijn moeder. Zijn moeder kijkt naar mij en lijkt te willen zeggen: "nee, doe het niet, het is Platvoet". Maar wat moet ik anders? Dit zijn echt de enige dino's in het level. Platvoet moet eraan geloven want anders zit ik dit spel morgen nog te spelen.

DE MOORD OP PLATVOET

Ik zal je de smerige details besparen maar je begrijpt waarschijnlijk wel dat het niet goed is afgelopen met Platvoet en zijn moe-

TIPS

De geheime offline quests zijn als volgt te verdienen.
A Troublesome Pair - Haal eerst alle quests en geheime quests
Handle with Care - Versla 'the Terror of the Gravios'
Terror of Gravios - Maak na alle gewone quests een Cephalos uitrusting
The Runaway Diablos - Maak na alle gewone quests een Monoblos uitrusting
The Shadow in the Cave - Maak na alle gewone quests een Vespoid uitrusting
Geheim zwaard: Na de 5 sterren Rathalos Quest moet je met de Elder gaan praten. Hij zal je feliciteren. Baan je hierna een weg tot achter het huis en druk op 'vierkant'.



"Oké, ik sta misschien voor lul, maar als ze zeggen dat er soep wordt uitgedeeld en iedereen maar één lepel mag..."





De Kut-ku zijn ongelofelijk zeldzaam. Ik ken eigenlijk alleen de mannetjes exemplaren; de Lul-lu.

GENRE: (ONLINE) ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1-4 • VERWACHT: OUT NOW

AMEPLAY 5

SCORE 62

...et en veegt je zijn stinkende reet af met je schone sokken. En die

R HUNTER



der. Geloof me, wat ik met die dino's heb uitgehaald, was niet voor onschuldige kinderzieltjes bedoeld. Erg uitdagend was het echter allemaal niet. Die arme Platvoet en zijn moeder hadden geen schijn van kans. Ik had een groot zwaard en zij hadden alleen een staart om mee te zwaaien, kwispelen was het meer.

Dat is leuk ware het niet dat de online mogelijkheden van Sony's console zo langzamerhand als een legendarische flop beschouwd kunnen worden. Het spel loopt gewoon niet goed en als je er eenmaal in geslaagd bent om een server te vinden die je er niet gelijk weer uitschopt, dan kom je tot de conclusie dat de enige manier om met je medespelers te communiceren loopt via een onscreen toetsenbord. Dat betekent dat je het wel kunt vergeten om je medespelers te waarschuwen als ze van achteren worden beslopen door een of ander vleesetend beest. Het duurt namelijk precies anderhalve minuut om de zin "pas op achter je" in te toetsen. Bizar dat Capcom zich niet gerealiseerd heeft dat je zo'n game gewoon met headset ondersteuning moet afleveren.

> "BIZAR DAT CAPCOM ZICH NIET GEREALISEERD HEEFT DAT JE ZO'N GAME GEWOON MET HEADSET ONDERSTEUNING MOET AFLEVEREN."

Het idee van het spel draait ook eigenlijk niet zozeer om Platvoet en zijn vriendjes maar meer om monsters waar je op moet jagen, en gelukkig kom je later in het spel tegenover een aantal minder onschuldige monsters te staan, dan is de gewetenswroeging niet zo groot als bij de familie Platvoet. Het is ook een stuk moeilijker om een gevaarlijk beest te besluipen al was het alleen maar omdat de camera voor geen meter meewerkt. De camera bestuur je met de directional pad en je hunter bestuur je met de linker analoge stick. Met de rechter analoge stick moet je zwaardvechten. Een bizarre controller indeling die werkelijk een dramatisch effect heeft op het overzicht en de gameplay.

ONSCREEN TOETSENBORD

Maar ik mag natuurlijk niet vergeten te vertellen dat deze game eigenlijk bedoeld is voor online multiplayer plezier via het netwerk van de PlayStation 2.



"Aaauuuwww! Precies op die teen waarvan ik de nagel veel te kort had afgebeten!"

CAPCOM • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.CAPCOM.COM

PC | JAN

GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

SCORE 84

STRONGHOLD 2



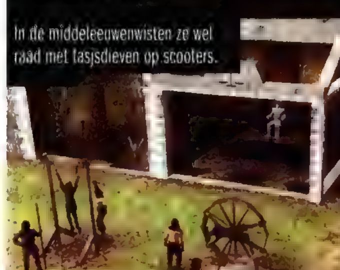
Als je helemaal dol bent op de Middeleeuwen kun je je natuurlijk ieder weekend als ridder verkleden en meedoen aan zogenaamde Levende Rollenspellen. Maar je kunt ook gewoon thuis blijven en lekker Stronghold 2 gaan spelen.

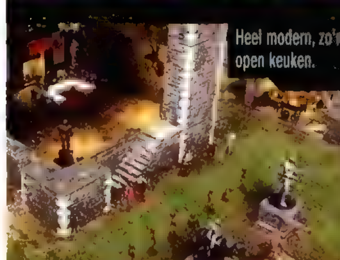
Op papier klinkt de gameplay van Stronghold 2 best wel duf. Je moet zorgen dat het voetvolk tevreden is, dat er genoeg huisvesting blijft, dat je kasteel er mooi uitziet, dat de stront van de varkens op de akkers opgeruimd wordt, dat je genoeg soldaten traint en ga zo maar door.

De makers zijn echter zo gefocused bezig geweest, dat iedereen die enthousiast wordt van alles wat met ophaalbruggen, kantelen en vestingen te maken heeft, loos zal gaan op Stronghold 2.

Veel meer dan de vorige delen (Stronghold en Stronghold: Crusader) kun je je eigen burchten bouwen, helemaal naar jouw smaak. En dan heb ik het niet over even een paar simpele muurtjes met je muisknop neerzetten, nee, ik heb 't hier over enorme burchten, met inner- en outer courtyards. Kastelen met een Keep waarbinnen feesten aan de gang zijn en waar - in tijd van oorlog - de zwaardgevechten tussen soldaten gewoon doorgaan op de wenteltrappen.

In de middeleeuwenwisten ze wel raad met tasjsdieven op scooters.





Heel modern, zo'n open keuken.

HET VREDESPAD

De game laat je twee keuzes: of je speelt The Path Of War of je speelt The Path Of Peace. Speel je het 'vredespad' dan hoef je je niet druk te maken over eventuele aanvallen van de vijand. Dan is Stronghold vooral een traditionele sim waarbij je puur het reilen en zeilen van je burcht, je arbeiders en het kasteelleven in goede banen moet leiden. De werkelijke hoogtepunten van het spel vind je echter tijdens de grootscheepse belegeringen.

ZWIEPENDE KATAPULTEN

Ik ben er nog steeds niet uit wat leuker is; je eigen kasteel bouwen en de vijand buiten zien te houden door valkuilen om je muur heen te graven vol puntige spiesen en ze te bestoken met hete pek, regens aan pijlen en naar beneden rollende boomstammen.

Of is het toch leuker een enorme oorlogsmachine klaar te stomen, op te rukken naar het vijandelijke kasteel en met behulp van katapulten, ballista' s en stormrammen de omheiningen aan gruzelementen te beuken?

De manieren waarop de ballista's hun dodelijke lading de lucht in zwiepen, laat zien dat de makers met liefde voor hun onderwerp bezig zijn geweest. Nogmaals, FireFly is heel gefocused te werk gegaan en je zult ze niet zo snel op foutjes en gemakzuchtigheden betrappen.

Het enige nadeel is dat het niet heel moeilijk is om een vijandelijke burcht in as te leggen en dat het nooit zo groots aanvoelt als Rome: Total War. Maar hé, dat kan altijd nog in Stronghold 3.

OUT NOW • FIREFLY STUDIOS • TAKE 2 • TEL: [illegible] • WWW.STRONGHOLD2.COM



Ik heb een nieuw programma Re-action: live vanuit de H&M op de Kalverstraat. Dit programma wordt helemaal voor en door jou gemaakt! Ik wacht dus op jouw Re-actie! Meld je aan op TMF.nl voor een date, een metamorfose of gewoon om bij mij in de uitzending te komen! Kijk op donderdag, vrijdag en zaterdag van vier tot zes op TMF! Tot dan!

XBOX / PLAYSTATION 2 JAN

SCORE **78** | GRAPHICS **7** | REPLAY **7** | GAMEPLAY **8**

De singleplayer oogt en speelt een tikkie gedateerd maar Xbox Live maakt veel, zo niet alles, goed. Een mijlpaal voor online gameplay op de spelcomputer.

DELTA FORCE
BLACK HAWK DOWN



Delta Force: Black Hawk Down? Die game is toch al een heeeeeeele tijd uit? Klopt, voor de PC ja. De Xbox versie komt nu pas om de hoek kijken... maar wel met een verrassing van formaat...

Het falende optreden van de Amerikanen in Somalië staat velen nog helder voor de geest. De live-beelden van de lijken van Amerikaanse soldaten die als slachtvee door de straten werden gesleurd, is iets wat de gemiddelde senator in het Witte Huis zo snel mogelijk vergeten wil. En wat is er dan beter om de geschiedenis te herschrijven?
Novalogic hielp Amerika een handje met de PC game Black Hawk Down en ook de Xbox versie is weer net zo historisch incorrect. Dat betekent niet dat de game niet leuk is, maar een wat meer waarheidsgetrouwe afspiegeling van de feiten had de game goed kunnen doen.

XBOX LIVE MIJLPAAL

BHD is een actievolle arcade shooting game en behoorlijk scripted. Toch resulteert het Rambo-style in je eentje vol in de voorste linie lopen, in een snelle dood. Er is dus wel degelijk enige tactiek vereist en het is aan te raden om in de buurt van je (computergestuurde) medesoldaten te blijven.
De singleplayer is snel en goed te pruimen maar de echte klinkende gameplay vind je bij Xbox Live. Geen 8, geen 16, geen 32 maar met 50 man online knallen! Dit is echt een mijlpaal voor Xbox Live en een nieuwe record voor online gameplay voor spelcomputers. Grafisch mag de game dan geen Unreal Championship 2 of Halo 2 zijn maar petje af voor de mannen en vrouwen van Novalogic dat ze dit hebben klaargespeeld.
De PlayStation 2 versie - die eind juni moet uitkomen - schijnt 32 spelers tegelijk te ondersteunen. Ook niet misselijk en een lange tong naar Battlefield: Modern Combat en Socom lijkt op z'n plaats.
Alle bekende modes zijn van de partij: Deathmatch, Team Deathmatch, King of the Hill, Capture the Flag, Multiple Capture the Flag, Search & Destroy én Attack & Defend. De maps zijn voor console begrippen enorm uitgebreid en dat levert heerlijke shootouts op. Gamers kunnen zelf ook Xbox Live games hosten van 2 tot en met 32 spelers. Voor games met 50 man moet er gespeeld worden op speciale Novalogic servers. En dan is er ook nog de Coöp mode voor vier spelers. Black Hawk Down op Xbox is dus alles behalve een gemakzuchtige poort!

"EEN MIJLPAAL VOOR ONLINE GAMEPLAY OP CONSOLES"



Zeg, die titel Black awk Down slaat toch iet op ons hè?"



He, hè; eindelijk een gat in die muur. Weet je og die missie in China, dat we zeven maanden aar zo'n opening gezocht hebben?"

EXTREME SHIT!

Goed nieuws voor PC gamers die met weemoed terugdenken aan het eerste deel van Delta Force: Atari en Novalogic hebben het origineel afgestoft, opgepoetst en opnieuw uitgebracht onder de naam Delta Force: Xtreme. Het betreft een remake van de shooter uit 1998 met een trits oude missies maar ook een aantal nieuwe. Uiteraard zijn de graphics flink onderhanden genomen; de game draait nu op een aangepaste Joint Operations engine.
In totaal kun je twintig missies spelen, naast twintig coöperatieve missies en uiteraard de mogelijkheid om online in 25 multiplayer maps achter elkaar aan te rennen. Zoals het hoort ligt deze game voor budgetprijs in de shops.



3 JUNI • SWORDFISH STUDIOS • VIVENDI UNIVERSAL • TEL: 020-7951250 • WWW.VIVENDI.COM

SOCCERLIFE

SOS GAMESTREET
GLOBAL DISTRUBUTION
TEL: 010-2950717

HAARLEM 30-04-05

GEACHTE DEVELOPER,

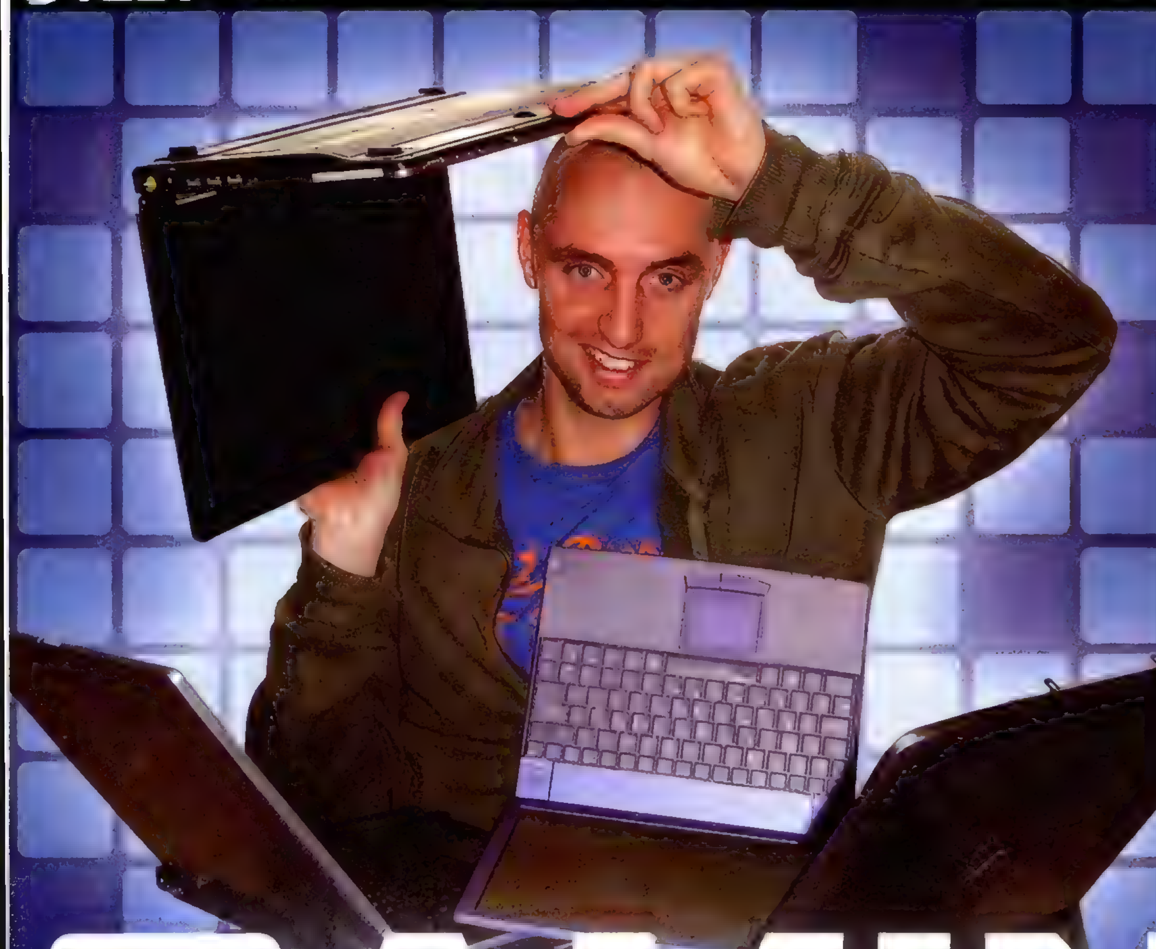
WE WILLEN U NAMENS DE HELE REDACTIE BEDANKEN VOOR DE TOFFE UREN DIE WE HEBBEN DOORGEBRACHT MET UW SPEL. WE HEBBEN IN GEEN TIJDEN MEER ZO GELACHEN.
DUIZENDMAAL HULDE VOOR UW IDEE OM EEN SOORT THE SIMS TE MAKEN MET EEN LEREN KNIKKER ERIN. HET IS PRECIES WAAR WIJ ALS VERSTOKTE VOETBALFANS OP ZATEN TE WACHTEN. OPZOUTEN MET AL DIE DIEPE STATISTIEKGEILE MANAGEMENTGAMES; GEWOON LEKKER MET JE VOETBALLER EEN WIJF VERSIEREN EN VOOR HAAR EEN BOS ROZEN KOPEN, ZODAT JE DE VOLGENDE DAG MEER MORAAL HEBT (HOEWEL HET JAMMER IS DAT JE UITHOUDINGSVERMOGEN ACHTERUIT IS GEGAAN DOOR DE WOESTE NEUKPARTIJ DIE ER OP VOLGT).
GOED OOK DAT U ZEER CONSEQUENT GEVOLG GEEFT AAN ONZE LEUZE 'GAMEPLAY OVER GRAPHICS' WANT HOEWEL DE GAMEPLAY TERGEND SLECHT IS, SLAAGT U ER TOCH IN OM DE BEELDEN NOG KUTTER TE MAKEN.
WE WILLEN U OOK BEDANKEN VOOR HET FEIT DAT U ONZE WERKDRUK OP DE JUISTE WAARDE HEEFT WETEN IN TE SCHATTEN. EINDELIJK EEN GAME WAAR JE NIKS HOEFT TE DOEN (DRIE KEER KLIKKEN PER MINUUT KUNNEN WE NOG NET AAN) EN OP GEEN ENKEL MOMENT BIJ HOEFT NA TE DENKEN (DE ACTIE IS ZO LAAGDREMPELIG DAT ZELFS ONZE OMA'S NOG MEE KUNNEN KOMEN). WE KONDEN TIJDENS HET SPELEN PRIMA IETS ANDERS GAAN DOEN AANGEZIEN ER TOCH NIKS INTERESSANTS OP HET SCHERM GEBEURT.
TENSLOTTE EEN KNUFFEL VAN ONZE PS2, DIE NA KILLZONE, DEVIL MAY CRY 3 EN GT4, EVEN HEERLIJK KON BIJKOMEN. NIKS DRUKKE 3D WERELDEN VOL STRAK GEANIMEERDE PERSONAGES MAAR LELIJKE STATISCHE PLAATJES MET KORRELS, AFGEWISSELD MET AF EN TOE IETS WAT WIJ DENKEN TE KUNNEN BESCHRIJVEN ALS VOETBALACTIE. HET APPARAAT HEEFT ER, NET ALS WIJ, INTENS VAN GENOTEN. GA ZO DOOR.

NAMENS POWER UNLIMITED,

HOOGACHTEND,

JAN-JOHAN BELDEROK

PLAYSTATION 2 **20** SCORE



Wil je overal waar je maar wilt de allervetste PC games spelen? Dan is de aankoop van een gaming laptop het overwegen waard.
PU's PC-professor Jan nam vier van deze apparaten onder de loep.

Tot voor een paar jaar geleden was een notebook of laptop een prima machine om draagbaar te kunnen werken waar je maar wilde. Dat is met de huidige notebooks nog steeds zo natuurlijk maar als je wilt, kun je tegenwoordig ook gewoon Half-Life 2 of Far Cry probleemloos op je laptop spelen.
Gamen op notebooks is nog niet de gewoonste zaak van de wereld, maar inmiddels zijn er genoeg apparaten voorhanden waar prima op te spelen valt. Dat komt vooral omdat snelle 3D-videokaarten voor laptops langzamerhand tot de standaarduitrusting zijn gaan behoren. Ook door nieuwe technieken (onder andere de Centrino techniek van Intel) worden notebooks steeds krachtiger, zodat ook poweropslurpende 3D games probleemloos getoond kunnen worden.
Ik heb de afgelopen weken met vier vette notebooks [illegible]: stuk voor stuk met een breedbeeldscherm en een dikke 3D kaart aan boord. Gadgetliefhebbers, opletten geblazen!

GAMING I

DE COOLSTE
DELL XPS GEN 2



Dell heeft zich met de XPS Gen 2 naar eigen zeggen helemaal toegelegd op gamers en dus mag je veel verwachten van deze notebook. Gelukkig lost Dell lost die verwachtingen grotendeels in.
Het apparaat valt in eerste instantie vooral op door de knipperende lampjes aan de zijkant én aan de achterkant van het scherm. Je kunt de lampjes desgewenst in zestien verschillende kleuren instellen. Is dat cool of wat?
Veel belangrijker is de configuratie onder de kap, die is top of the bill. De machine heeft DDR2 FSB dual channel geheugen van 533 MHz aan boord alsmede een Intel Pentium M-processor van 2 GHz. De graphics worden op je scherm getoverd door een slicke NVIDIA GeForceT Go 6800 Ultra videokaart met 256 Mb aan DDR3-videogeheugen.
Ook is deze Dell de eerste en (voorlopig) enige mobiele GPU met ondersteuning voor Shader Model 3.0. Dit shader model zorgt ervoor dat oppervlakten in 3D games zoals steen, goud, plastic én water levensecht in beeld komen. En dus ziet bijvoorbeeld Far Cry er werkelijk super uit.
Ook fraai is het UltraSharp WUXGA-breedbeeldscherm dat de beelden knisperhelder weergeeft. Dat maakt een DVD-tje kijken eveneens een aangename bezigheid op dit apparaat.


Far Cry

Wel vind ik bijna vier kilo aan de zware kant voor een portable en het design is, afgezien van de coole lampjes, een tikje traditioneel. De batterijduur is verder niet echt om over naar huis te schrijven; gebruik van een adapter is dus eigenlijk een must.
Voor de rest is deze machine, met name door de super 3D kaart wel een echte gaming machine!

+ Speciale 3D-kaart, snel, kekke lampjes, perfecte performance.

– Batterijduur houdt niet over.

Prijs: Vanaf € 2249,- / Info: www.euro.del.com

DE DIKSTE

PROMEDION D900T

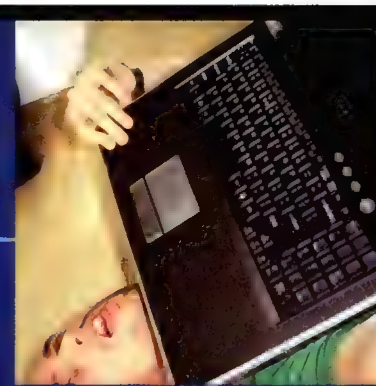


Firma Xs2 Europe stuurde ons een absurd snelle killermachine. Helaas hangt aan die snelheid wel een extreem prijskaartje, maar dan heb je ook wat.
We hebben het hier over een Pentium 4 met 3,8 GHz alsmede 2 GHz intern geheugen(!) en een NVIDIA GeForce Go 6800 videokaart. Echt gigantisch dus en dat maakt hem de snelste en duurste notebook uit deze test. Ter vergelijking: voor een dikke 1200 Euro minder heb je bij XS2 Europe een P4, 3 GHz, met 1 GHz intern geheugen en dezelfde videokaart. Hoe dan ook een potje Painkiller met alle details op 'High' is geen enkel probleem voor dit bakbeest. Maar ook een power opslorpende shooter als Medal Of Honor: Pacific Assault draait op de D900T als een tierelier.
Het ding is in alles groot. Zet mijn oude Vaio naast de nieuwe Vaio en daarnaast deze D900T en het apparaat valt meteen op door zijn omvang.





Onderaan dit notebook vinden we maar liefst vier ventilatoren! Die zijn nodig om de boel nog enigszins koel te houden al wordt het apparaat op den duur toch behoorlijk heet. Af en toe heb je het idee dat het notebook op gaat stijgen voor een testvlucht. Ook de baksteen die als adapter door het leven moet gaan, maakt na verloop van tijd vreemde zoemende, knetterende geluiden.
Toch nam ik het allemaal voor lief omdat gamen op dit apparaat heerlijk is (met bekend geluid ook).



De grote vraag is echter; kun je dit nog portable gamen noemen? Na deze laptop vier trappen omhoog te hebben gezeuld, was ik volledig buiten adem. Laat staan als je hier heel Schiphol mee door wandelt, richting Gate D78, dan praten we over krachtsport. J.J. is dan ook zeer geïnteresseerd in de D900T.

+ Retensnel, prachtig scherm, zeer compleet, vette configuratie

– Loodzwaar, wordt behoorlijk heet, in deze configuratie extreem prijzig

Prijs: 3948 euro / Info: www.xs2.nl/ www.promedion.nl

LAPTOPS

DE GOEDKOOPSTE

JEWEL DIAMOND 2500 SKY POWERNOTE



De Diamond 2500 en de Sky PowerNote zijn identieke notebooks, alleen met een andere naam (zie kader pag. 74).
Het eerste dat opvalt aan de Diamond 2500/ Sky PowerNote is het slanke design. Verder is het ontwerp vrij inspiratieloos en vind ik de afwerking ook niet echt top; het oogt allemaal wat plastic en basic.



De prestaties zijn echter goed en het apparaat is prima draagbaar en bovendien redelijk betaalbaar.
De Diamond 2500/ Sky PowerNote is echt licht te noemen en toch hebben we het hier over een breedbeeld notebook, met een pittige configuratie. Tillen we de kap op, dan ontdekken we een Intel Pentium M 735 processor, 1,7 GHz met 512 Mb intern DDR geheugen en een hele fijne ATI M11 Radeon 9700 3D kaart met 256 Mb geheugen. Genoeg vermogen om een game als Painkiller als een zonnetje te laten draaien.
De mobile ATI Radeon kaarten moeten momenteel wel buigen voor de NVIDIA bullebak, maar ook ATI's kaartje is tot prima 3D prestaties in staat.



Painkiller

De Diamond 2500/ Sky PowerNote onderscheidt zich vooral door het geluid, of beter gezegd het ontbreken daarvan. Het apparaat is echt superstil! Zelfs als je je oor tegen het apparaat drukt, hoor je nagenoeg niets. Daarbij is ook de batterijduur erg goed al geldt ook hier dat gamen uiteraard meer stroom kost dan een stukje tekst tikken.

+ Slank, scherp geprijsd, superstil, licht, batterijduur.

– Erg degelijk design, weinig extra's, afwerking.

Prijs: € 1399 / Info: www.jewelnotebooks.nl / www.sky.nl

SONY DE MOOISTE VAIO VGN-A317M



Ik heb de laatste jaren op reis en in het buitenland mijn stukjes voor de PU altijd getikt op een Sony Vaio en ben behoorlijk verliefd geworden op deze notebooks line.
De Vaio VGN -A317M (wie bedenkt die namen?) is dan ook weer een prachtexemplaar. Klein, kun je hem niet noemen maar echt zwaar is ie ook niet. En het design is gewoon weer heel sexy. Het is in mijn optiek een van de mooiste laptops die er te koop zijn. Vooral het X-black beeldscherm steekt met kop en schouders boven de concurrentie uit. Prachtige kleuren, messcherpe weergave, mooi contrast en vanuit iedere hoek goed beeld. Hij spiegelt alleen een beetje maar dat geldt eigenlijk voor alle notebooks in deze test.
Voorts valt op dat de laptop bijna niet te horen is; geen geblaas van ventilatoren, gezoem of gesis.
De configuratie staat zijn mannetje: een Intel Pentium M Processor 740 - 1, 73GHz 512MB DDR intern geheugen en een ATI Mobility Radeon X600 met 256 Mb geheugen. Voorts krijg je er een sloot software bij alsmede een draadloze muis.
Ook op de Vaio VGN-317M installeerde ik Far Cry en die game liep als een trein. De geluidskwaliteit was wellicht een tikkeltje te zacht maar verder prima.





Far Cry

+ Design, schitterend beeld, stil, veel software.

– Batterijduur.

Prijs: 1999 / Info: www.vaio-link.com

CONCLUSIE

Welke laptop is nu de beste? Tja, dat hangt een beetje van je wensen, je budget en je smaak af.
Het is duidelijk dat de Dell XPS Gen 2 een echte gamer notebook is die qua design en prestaties behoorlijk indruk maakt. Met een wat langere batterijduur was ie vrijwel perfect geweest.
De Promedion D900T kun je nauwelijks meer portable noemen en moet je meer zien als een vervanger van je desktop PC. Het ding is gigantisch snel maar daar betaal je in deze configuratie dan ook wel een hele dikke prijs voor. Met iets minder aan boord, is ie gens nog steeds uitermate geschikt en ben je wat g koper uit.
Extreem portable, stil en een goede batterijduur kenmerkt de Siamese tweeling Diamond 2500/ Sky PowerNote. Het design is misschien wat saai maar hij slank, je kunt er prima op gamen én hij is betaalbaar.
De Sony Vaio kent een prachtdesign en het mooiste scherm dat er is. Een beauty gewoon. De notebook is redelijk portable, levert goede prestaties en veel extra's. Alleen de batterijduur is ook hier niet je van het. Toch zou ik persoonlijk voor de Vaio gaan maar dat komt ook deels uit mijn positieve ervaringen van de afgelopen jaren met verschillende Vaio's. Daarbij ga ik ook voor uiterlijk en dit apparaat ziet er gewoon superslick uit.



ZOEK DE VERSCHILLEN!

De firma's Jewel Notebooks en Sky Computers stuurden onafhankelijk van elkaar nagenoeg exact dezelfde machine op. Het was dan ook een beetje onzinnig om beide apparaten te testen aangezien de configuratie en de afwerking hetzelfde waren. Zelfs de looks waren bijna identiek, op de kleurstelling van zwart en zilver na.
Blijkbaar hebben beide bedrijven dezelfde Taiwanese importeur...

WAAROM EEN GAMING LAPTOP?



- De meeste laptops zijn steeds beter in staat om op hoogwaardige manier PC games te tonen én vlot te draaien...
- Met een portable kun je overal waar je gaat en staat vette PC games spelen.
- Je speelt vaak op LAN party's maar wilt niet steeds je complete desktop PC, monitor, boxensetje, toetsenbord en snoerenverzameling meezeulen.
- Je bent klein behuisd en hebt geen ruimte voor een aparte computerkamer met een bakbeest van een PC.
- Je wilt de blits maken in trein en vliegtuig door Far Cry in High Detail te spelen en laat iedereen dan graag meegenieten.
- Een beetje laptop ziet er tien keer geiler uit dan zo'n logge PC bak.

WAAROM GÉÉN GAMING LAPTOP?



- De batterijduur van laptops is nog steeds niet wat het wezen moet.
- Een gewone PC is makkelijker tussentijds te upgraden.
- Je hebt niet voor niets die 3D surround boxenset met zeven speakers in je kamer opgesteld.
- Een beetje gaming laptop is duurder dan een gaming PC.
- Je wilt op LAN-party's juist je gepimpte PC met watercooler en neon-lampjes aan iedereen laten zien. (Mits je spierballen hebt natuurlijk)
- In trein of vliegtuig game je uitsluitend op je GBA/DS/PSP.
- Je speelt sowieso niet 'on the move' want dan word je misselijk.



VIG CARD AANBIEDING

EXCLUSIEVE KORTING VOOR ABO'S

Yep, belofte maakt schuld, daarom deze keer een hardwareaanbieding speciaal voor Nintendo en PC gamers. En geen minimaltje, maar wij dachten.



VANAF 1 JUNI KUN JE IN ALLE FREE RECORD FILIALEN MET JE VIG CARD TERECHT VOOR EEN ATOMIC GAME CONTROLLER EN EEN ATOMIC MEMORYCARD VOOR DE GEZAMENLIJKE PRIJS VAN 25,- EURO. DE CONTROLLER (ZWART) KOST NORMAAL 16,99 EN DE MEMORYCARD 29,99, DUS DAT BETEKENT EEN KORTING VAN BIJNA 22 EURO!



DE PC GAMERS WORDEN EVENEENS NIET VERGETEN WANT OOK ZIJ KUNNEN DE KOMENDE MAANDEN KORTING SCOREN EN WEL BIJ DE AANSCHAF VAN EEN PLANTRONICS PC HEADSET AUDIO 90. NORMAAL 49,99 IN DE ACTIEPERIODE VOOR 39,99.

Let op, deze actie geldt van 1 juni tot en met 31 augustus 2005.

SPIKEOUT BATTLE STREET

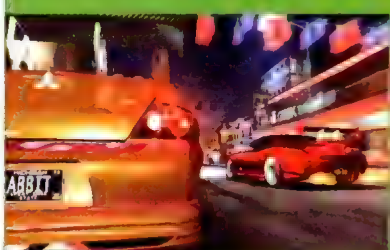
Offline en in je eentje is het spel gewoonweg niet cool, online daarentegen wordt het een stukje leuker. Althans we kregen hier dat ouderwetse arcade gevoel eventjes terug. Met z'n viertjes om de kast en dan lekker knoppen rammen. Was je dood dan flikkerde je er weer wat munten in en mocht je verder.
Spikeout is gewoon lekker lomp rammen, heerlijk lomp rammen zelfs. Hoewel het zelfs online nog steeds een tikkeltje frustrerend is.
Je speelt met maximaal vier man gewoon korte missies achter elkaar. Je vecht dus niet tegen elkaar maar gewoon tegen de computergestuurde tegenstanders. En dat werkt dus best grappig.



PLAYABLE VIA XBOX LIVE

MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION

Midnight Club 3 is een fantastische game om online te spelen. De nachtelijke steden Detroit, Atlanta en San Diego zijn weliswaar verlaten, maar in Midnight Club 3 draait het dan ook meer om het laten zien van je 'ride'. Wat voor 'rims' heb je onder je bak gehangen en wat voor kleurtje heb je 'm gegeven?
Maar ook op het gebied van racen valt er genoeg te beleven, er is zelfs een heuse Capture the Flag optie. Deze vereist een strategische indeling wat betreft teams; neem je alleen snelle wendbare bolides of zet je een grote logge wagen in om jouw vlag te beschermen?
De races door de stad waarbij je checkpoints afwerkt zijn ook nog eens voorzien van enkele verrassingen. Er liggen namelijk enkele powerups op de weg. Hoewel je ze ook uit kunt schakelen, moeten wij er even bij vermelden dat ze te grappig zijn om niet te gebruiken. Trakteer je tegenstander bijvoorbeeld op spiegelbeeld, waarbij links ineens rechts is en andersom. Of verander de wagen van je concurrent in een blok ijs waarna de vierwieler onbestuurbaar wordt. Het leukste is het natuurlijk om dat net voor een bocht te doen, waarna hij hulpeloos rechtdoor schuift terwijl jij wel de bocht neemt.
Enig nadeel, en dat hebben alle online racegames; je dient de game van voor naar achteren te hebben uitgespeeld wil je het optimale uit het online gedeelte halen. Anders rij jij met je pas verworven Volkswagen tegen de rest in hun F1 Mclaren LM 95 en dan ben je behoorlijk kansloos.





PLAYABLE VIA XBOX LIVE EN PLAYSTATION NETWORK GAMING

DOOM 3



Wat kunnen we over het griezelschietspel Doom nog vertellen? Offline is het eng maar online is het een dertien in een dozijn shooter geworden. Compleet met de even simpele als traditionele elementen Deathmatch, Team Deathmatch etc etc. We kennen het allemaal en hebben het al zo vaak voorbij zien komen.
Doom 3 stelt online gewoon teleur en kan niet opboksen tegen een Halo 2 en het onlangs verschenen Unreal Championship 2 The Liandri Conflict.
Enige echte leuke aan Doom 3 is de mogelijkheid om de singleplayer nu met z'n tweetjes te doorlopen.

PLAYABLE VIA XBOX LIVE

NIEUWE HALO 2 MULTIPLAYER MAPS



Er leefde nogal wat onduidelijkheid over de extra Halo 2 multiplayer maps die in delen beschikbaar komen. In Seattle kregen we de antwoorden.

Na onze kennismaking met de nieuwe Xbox 360, brachten we ook nog even een bezoekje aan Bungie, alwaar we de nieuwe Halo 2 multiplayer maps speelden.
Een map toonde een voortrazende sneltrein die over een monorail midden door het level heen en weer denderde; extra oppassendheid was dus geboden. Zeker omdat midden op de monorail de vetste wapens waren te vinden.
Een andere map bestond uit tempelruïnes en kende zeer veel verschillende niveaus en jumppads; een ideaal camp level dus.
Ook inhoudelijk hebben de mannen van Bungie de gameplay licht aangepast. Zo is een klap met je gun krachtiger dan in het oorspronkelijke Halo 2 en hetzelfde geldt voor granaten. Die berokkende te weinig schade terwijl ze nu weer een echt, destructief explosief vormen.

BETALEN

Toch is er meer aan de hand dan het gratis verstrekken van een paar multiplayer maps. Microsoft vraagt er namelijk deels geld voor! Dat is hun goed recht maar het is wel een beetje vreemd gezien de vele gratis downloads voor games als Wolfenstein, Splinter Cell en Mech Assault.
Hoe gaat het nu precies in zijn werk? Vanaf heden kun je twee nieuwe maps, Containment en Warlock, gratis dowloaden via Xbox Live. Twee extra maps, Sanctuary en Turf kun je ook downloaden maar daar moet je voor betalen; 6 dollar om precies te zijn. Eind juni verschijnt het Halo 2 Multiplayer Map Pack ook fysiek als add-on in de winkels. Dit mappack bevat negen nieuwe maps, alsook twee video's, een zijverhaal, making off materiaal plus interviews en commentaar van de makers. Kosten; 19,99 dollar. De fysieke add-on is vooral bedoeld voor de mensen die Halo 2 via splitscreen of systemlink spelen en geen Xbox Live hebben.
Op diezelfde 28e juni kunnen Xbox Live gamers de rest van de maps downloaden voor 11,99 dollar. Gamers met een krappe beurs wachten tot ver na de zomer, want uiteindelijk worden de maps gratis aangeboden via Xbox Live.



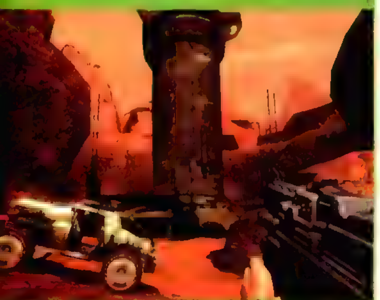
DEMOCHECK

PARIAH

De multiplayer demo van Pariah is erg geinig. De overeenkomsten met UT 2004 zijn weliswaar opvallend maar het upgraden van je wapens is zonder meer goed uitgewerkt. De game ziet er slick uit en de verschillende voertuigen maken de pret compleet.

Score: ★★★★

www.pariahgame.com



IMPERIAL GLORY

Pyro's toppertje (zie vorige PU) kun je nu zelf testen met deze puike demo. Deze download bevat twee missies: een opwarmertje waarbij je twee boerderijen moet innemen en een brug oversteken en een pittige waarin je Engelse legers zich in de woestijn kunnen verschansen in bedoeïententen. Ook krijg je een tutorial van de interface en het management deel van de game.

Score: ★★★★★

www.eidos.co.uk/games/embed.html?gmid=156

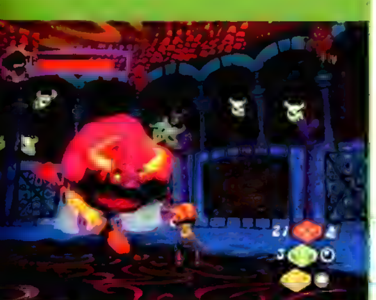


PSYCHONAUTS

Tim Schafer (Grim Fandango), richtte in 2000 Double Fine Productions op en begon met de ontwikkeling van zijn eigen game Psychonauts; een absurde 3D-platformer met veel humor en een weird plot. Jij speelt Raz, een Psychonaut in opleiding en in deze demo mag je een bizar 'hersenspinsel parcours' afleggen.

Score: ★★★★

www.psychonauts.com



GUILD WARS

Guild Wars is een nieuwe online RPG die anders is dan andere. Zo hoef je, in tegenstelling tot de meeste andere MMORPG's, bijvoorbeeld geen maandelijkse bijdrage te betalen.
Guild Wars is eerlijkheidshalve geen echte MMORPG; de gameplay actie vindt plaats in aparte levels waar slechts een stuk of vier spelers tegelijk op stap kunnen. Wel kun je in grote hub-omgevingen kennis met elkaar maken. Guild Wars is lekker ouderwets hacken & slashen: veel monsters een kopje kleiner maken, nieuwe spreuken verdienen en stijgen in ervaring. Volgende maand de review.



HL2 AFTERMATH

Deze zomer verwachten we de add-on voor Half-Life 2, genaamd Aftermath. Valve spreekt van een "voortzetting *van de avonturen* van Gordon Freeman", wat vermoedelijk betekent dat we opnieuw in de rol mogen kruipen van de baardige gameheld. Ook Alyx is weer van de partij en speelt een belangrijke rol.



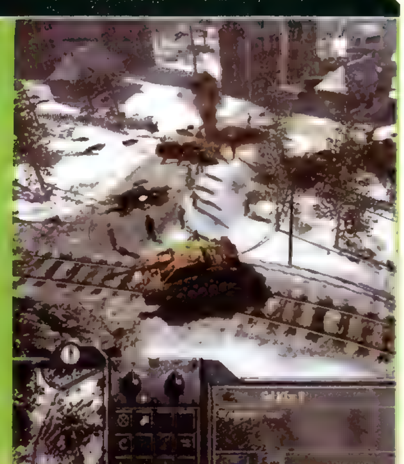
DEMOCHECK

BATTLE OF THE BULGE 1944

Voor gamers die maar geen genoeg krijgen van WOII RTS games met tankjes, is Battle Of The Bulge eigenlijk helemaal niet zo verkeerd. Aan uitdaging geen gebrek; de controle over je tanks en manschappen is namelijk niet zo eenvoudig. Mannetjes zijn klein en het wordt al gauw micromanagement. Ook zijn je StugIIIG-tanks bijzonder kwetsbaar omdat ze geen draaiende koepel hebben.

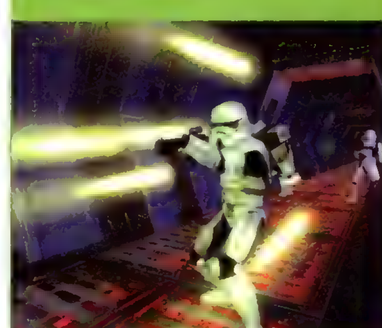
Score: ★★★

ftp://ftp.planet.nl/pub/planet/games/win95/demo1944english.exe



PC TELEX

- Nog één maandje wachten, en dan moet Battlefield 2 toch echt uit zijn.
- SEGA keert begin 2006 terug met een nieuw deel in de MMORPG reeks Phantasy Star, onder de naam Phantasy Star Universe. De game komt uit voor de PC en voor de PlayStation 2 en gaat voor beide platformen online. Naast een uitgebreide multiplayer kent Phantasy Star Universe ook een veertig uur durende singleplayer
- Als je dit leest, moet de nieuwe release van Counter-Strike: Source een feit zijn. Het behelst twee nieuwe maps: de_port, die zich afspeelt in het laad- en losgedeelte van een haven. Daarnaast komt er een remake van de klassieke map de_inferno.
- Ghost Recon 2 voor PC is gecancelled, aldus Ubisoft. Dat komt omdat deze winter deel 3 al af moet zijn. Dat betekent voor PC gamers geen tactische single- én online multiplayer Ghost Recon gameplay voorlopig.
- London: Hellgate (zie ook deze PU) kent naast singleplayer, ook een multiplayer component. Deze zal tussen de 16 tot 32 spelers ondersteunen en legt de nadruk op het coöperatieve gedeelte.
- In een van de laatste nummers van Computer Gaming World werd de nieuwste editie van Unreal Tournament voor het eerst getoond. Het spel maakt gebruik van de Unreal 3 engine en komt pas in 2006 op de markt. Onder de gamemodes vinden we oude bekenden zoals Team Deathmatch, Onslaught, Deathmatch en Capture the Flag. Ook belooft Epic een nieuwe, grootschalige *spelmode genaamd Conquest. Deze mode* speelt zich af op gigantische maps (groter dan de grootste Onslaught maps uit UT 2004) en tevens maakt een lichte vorm van resource-management onderdeel uit van de gameplay.
- Half-Life 2 voor de Xbox moet nog deze zomer uitkomen. Helaas is de Online mode die de PC versie zoveel extra gameplay bezorgde, in geen velden of wegen te bekennen. HL 2 op Xbox wordt dus puur een singleplayer experience.
- Star Wars: Battlefront 2 is in de maak. De A.I. uit deel 1 is flink aangepakt en online mogen we weer ouderwets Battlefield-achtige gameplay verwachten. Dit kan in Battlefront 2 tevens in de ruimte waar we spaceships gaan enteren en binnen de actie voortzetten. Wheehoee!



NINTENDO TOONT BALLEN MET REVOLUTION

Als je dit leest zit de E3 er alweer op. Echter, op moment van schrijven is het begin mei en moet de E3 nog beginnen. Jullie weten dus vermoedelijk al of Nintendo haar next gen console heeft laten zien op de beurs der beurzen. Onze inschatting op dit moment is dat die kans heel klein is, wel wisten we nu al de nodige informatie te verzamelen over de Nintendo Revolution die we jullie niet wilden onthouden.



Belangrijkste informatiebron voor nieuws over de Revolution zijn de mannen achter de strip Broken Saints die ook bezig zijn met de ontwikkeling van een -naar het schijnt- Revolution game. Deze gasten hebben alles wat ze tot nu hebben gehoord en vernomen over de nieuwe spelcomputer van Nintendo op een grote hoop gegooid en er een overzicht van gemaakt.
Zelf geven ze aan dat het nog om veronderstellingen en niet om vaststaande feiten gaat maar wanneer verschillende geruchten uit verschillende kampen zo sterk overeenkomen, begint het toch erg interessant te worden. Laten we de belangrijkste zaken eens op een rijtje zetten.

1) GYROSCOPISCHE CONTROLES

Momenteel heeft Nintendo in een paar GBA games (WarioWare Twisted en Yoshi's Universal Gravitation) gyroscopen gebruikt; oftewel je beïnvloedt de spelwereld op je scherm door de handheld te draaien, te bewegen en te kantelen.
Deze technologie vinden we straks terug in de unieke, draadloze controllers van de Revolution.

2) TOUCHSCREEN

Na de Nintendo DS, zullen ook de controllers van de Revolution een touchscreen kennen, waarschijnlijk op de controller zelf. Dat zou dus betekenen dat je alles wat je nu op het onderste scherm van de DS kunt, straks ook met de Revolution kunt.
Dat in combinatie met de gyroscopische controles maken de nieuwe besturingsmogelijkheden ongekend.

3) DRAADLOZE COMMUNICATIE

De Revolution zal standaard met draadloze controllers geleverd worden. Deze doen tegelijkertijd data-transfers. Dat betekent dat er draadloze communicatie tussen Revolution consoles onderling plaatsvindt maar ook tussen de nieuwe spelcomputer en PC's en DS'en. Ook dat levert natuurlijk weer een trits mogelijkheden op.

4) STEREOSCOPISCH BEELD

De graphics worden, als we de voorspellingen mogen geloven, echt revolutionair!
Games kunnen namelijk zó getoond worden dat er een driedimensionaal beeld ontstaat met echte diepte. Denk aan de 3D films met die brilletjes uit pretparken (IMAX) waarbij het lijkt alsof de dinosauriërs uit het scherm de zaal in rennen.
De manier waarop we dan games gaan beleven, wordt wel heel erg echt.

MAARRRR

De vraag is, zitten we hier echt op te wachten? Wil de gamer wel echte 3D beelden waar je helemaal in op gaat? En als echte 3D beelden zo tof waren, waarom worden dan niet alle films in 3D geschoten en zitten we niet allemaal met die rare brilletjes op in de bioscoop?
En hoe lang houden je ogen en hersens het vol; gamen met stereoscopisch beeld, zonder dat je er misselijk van wordt, hoofdpijn van krijgt of motion sickness verschijnselen de kop op steken?
Vragen waar natuurlijk niemand nog een antwoord op heeft, Bovendien gaat Nintendo natuurlijk niet alleen maar games uitbrengen die er stereoscopisch uitzien én gyroscopische te controleren zijn (tenminste daar gaan we op dit moment van uit).
Wel kunnen we nu al stellen dat Nintendo weer echte ballen toont door straks daadwerkelijk innovatief uit de hoek te komen. Of de Revolution ook een commercieel succes wordt, blijft afwachten, maar spannend is het in ieder geval wel!

FEITEN

- IBM zal, net als bij Xbox 360 en PlayStation 3, de CPU mogen bakken.
- ATI ontwikkelt, net als bij de Xbox 360, de videochip voor de console.
- De Revolution zal backwards-compatible worden met GameCube games.
- De nieuwe console zal vanaf dag één volledig Wi-Fi compatible zijn.
- Nintendo richt zich deze keer sterk op online gaming
- Een nieuwe Mario titel wordt een launchgame.

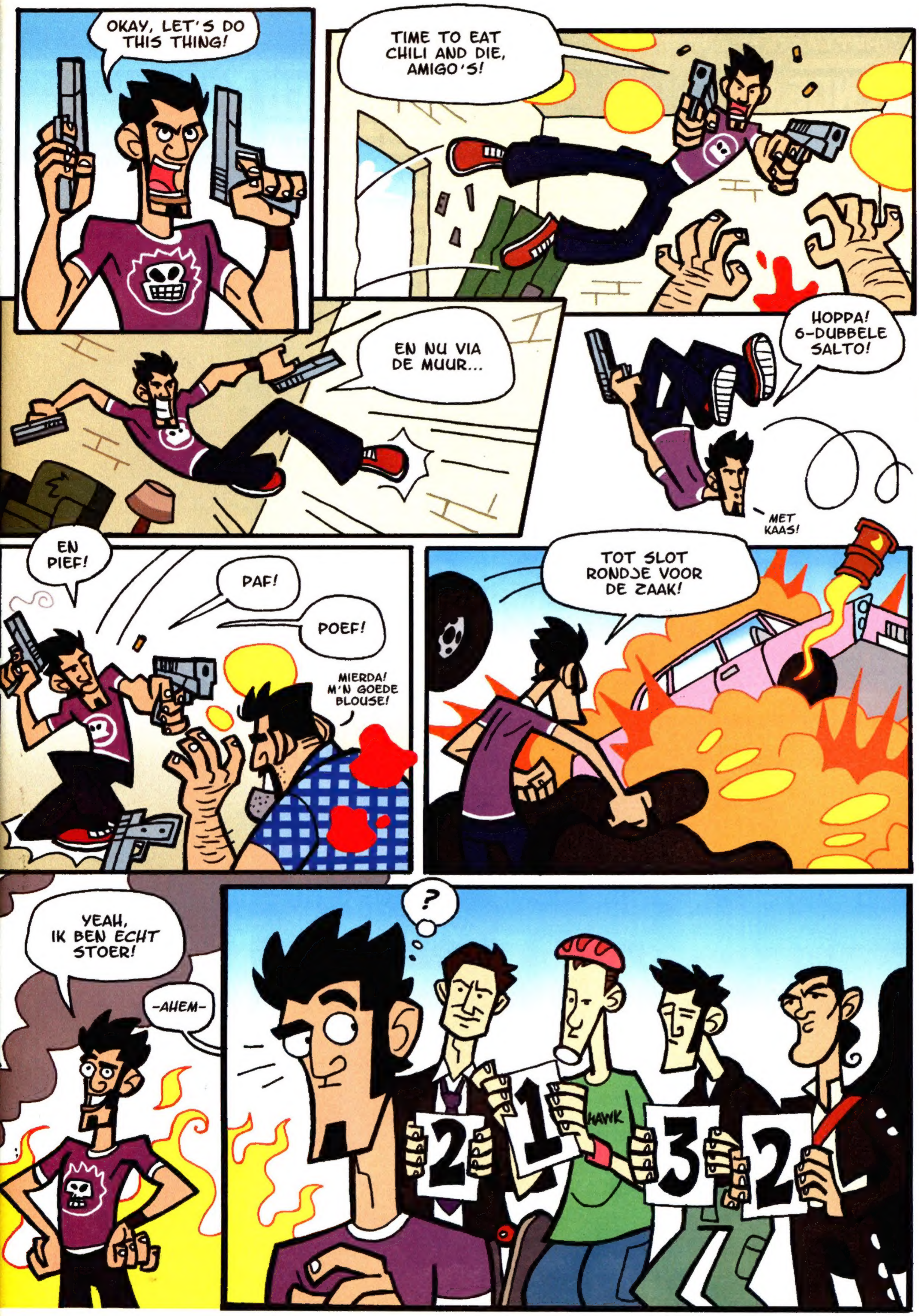
REVOLTEC LIGHTMOUSE PRECISION

Het goede nieuws: deze muis is lekker cheap! We hebben het over de Lightmouse Precision van Revoltec. Lampjes en LEDjes zijn hot tegenwoordig en dus zien we ook hier lichtjes op de hardware: het scrollwiel is verlicht met een blauwe LED en ook aan de achterzijde is oplichtende versiering aangebracht. De LED's veranderen van kleur tijdens het gebruik in blauw, paars, groen en rood.



Geinig, maar muist je ook lekker? Op zich wel maar hij heeft geen extra functies. Ook voor gamen is hij niet perse geschikter, afgezien van de coole lampjes. De muis is ook niet echt heel groot, hetgeen voor flinke knuisten een probleem kan zijn.
Wel goed is het gegeven dat de bovenkant van de LightMouse Precision is voorzien van stroever materiaal.

REVOLTEC LIGHTMOUSE PRECISION • PRIJS: 15 EURO • DISTRIBUTEUR: REVOLTEC • WWW.REVOLTEC.NL ★★★



JORDI PETERS

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

■ De **E3** staat volgende maand centraal natuurlijk. In een hele dikke special kun je rekenen op uitgebreide speelsessies met de **XBOX 360**, we gaan de **PLAYSTATION 3** checken en hopen iets te weten te komen over Nintendo's nieuwe projecten.

■ Ook veel aandacht voor de nieuwe Nintendo **DS** spellen en **PSP** games.

■ Vanzelfsprekend vergeten we ook niet te kijken naar alle **TOPPERS** voor de huidige consoles; dat wordt dus kicken op een groot aanbod aan spellen voor je PS2, NGC, Xbox en GBA én de nieuwste PC games niet te vergeten.

■ Naast de special krijg je net als vorig jaar gratis en voor niks de **DAILY GAMER** bij de PU. Dit krantje wordt vanuit Ed's hotelkamer in LA in elkaar gesleuteld en bevat het heetste nieuws en alle weirde shit die ons in de VS overkomt.

■ Jurjen is inmiddels zo in de game **GOD OF WAR** opgegaan dat ze hem huisarrest hebben gegeven om te voorkomen dat de 'slager uit Assen' weer de straat op zou gaan met z'n vleesmessen. Maar goed dat we de heer Tiersma de review-versie konden thuisbezorgen; anders had ie niet voor zichzelf ingestaan.

■ Er is een **NIEUWELING** bij de redactie gekomen en hij test in het volgende nummer zijn zang- en tennisskillz. Eens kijken wat dat wordt...

Alles onder voorbehoud.



■ Ken je die eekhoorn nog van de Nintendo 64? **CONKER** ja, van Rare. Die komt dus ook op de Xbox en Jan was er als de kippen bij om eens te kijken hoe het ervoor stond met dat brutale knaagdier.

POWER UNLIMITED 7 LIGT 27 JUNI IN DE WINKELS

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijnings datum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut)
Of surf naar: www.abonnee.nu/klantenservice
Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp.
U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Bor Verkroost, Muriëlle Woudenberg
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerweb.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Martijn van der Neut, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Sylvia Castelijn, Jelka Bongaerts
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Gerard Sombroek (coördinator)
Advertenties Reserveringen tel: 023-5463536 fax: 023-5465503
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Eric van Heest, Robert van der Sta
Account managers binnendienst: Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wil
Sales Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Nieuwe abonnementen www.abonnee.nu/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzigingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.abonnee.nu/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 37,20 als u betaalt via automatische incasso; via accep ro betaalt u € 38,76. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbeta ling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.abonnee.nu. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.media-shop.nl. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 37,20 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

Uitgeversverbond Groep publiekstijdschriften
HOI TIJDSCHRIFTEN


No Tux. No License. No Mercy.
DECLASSIFIED
COLD WINTER™
Espionage is a dirty business. No smart dressed smart-ass is going to risk his manicure to get the job done, so it's up to you. Get messy in this intense action shooter that compels you to break almost anything–and anybody–to achieve your mission.
www.coldwinter.com
• Up to 8 Players Online • Interactive Environments • Intelligent Enemy A.I. • Advanced Physics Engine
PlayStation 2
COLD WINTER
18+
SIERRA
SWORDFISH STUDIOS
ONLINE BROADBAND ONLY
POWERED BY gamespy
PlayStation 2
18+
Copyright © 2005 Swordfish Studios Limited. All rights reserved. Cold Winter and the Swordfish Studios logo are trademarks of Swordfish Studios Limited. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Online play requires internet connection. Network Adaptor (for PlayStation 2) and Memory Card (69KB) (for PlayStation 2) (each sold separately). All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners.


RACE PAC™
VERBETERDE PRESTATIES, GEGARANDEERDE SENSATIES
Official PlayStation 2 Mag
"De Gamester Race Pack is een handig ding!"
Gamesplanet.be 93%
"Als we van één ding zeker kunnen zijn, dan is het wel dat Gamester met de Race Pac een enorm strak product aflevert dat enorm goed presteert."
Official PlayStation 2 Mag 4/5
"Voor degenen die het levensecht willen beleven"
AutoPlus 4/5
"Eénvoudigweg geniaal"
NewLook
"Zoals in je zetel"
1
3 IN 1!
Volledige oplossing bestaande uit zetel, stuur en pedalen.
HANDIG!
Het geheel past in handige draagtas en is in no-time opgebouwd.
2
VERNIEUWENDE TECHNOLOGIE
om je prestaties te verbeteren in optimale omstandigheden.
ALLES IS INSTELBAAR!
De gevoeligheid van het stuur, dual force, de afstand tot de pedalen, de hoogte en hoek van het stuur, de zetel, ...
3
SUPERSCHERPE PRIJS
voor een innoverend product.
GEGARANDEERDE SENSATIES!
Beleef de race alsof je er middenin zit.
Compatible XBOX™ & PlayStation®2
RADICA
GAMESTER®
NOBILIS Benelux info@nobilis-benelux.com
Radica® Gamester® Dual Force, Race pac and « The unfair Advantage » are either trademarks or registered trademarks of Radica Games LTD. © 2004 Radica Games Ltd. Product Shapes™. All right reserved. PlayStation is registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc (SCEI). Forza Motorsport © 2005 Microsoft Corporation. All right reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registrered trademarks of Microsoft Corporation in the US. And /or other countries and are used with permission from Microsoft. All other product or trademarks mentioned are the property of their respective owners. Nobilis and the Nobilis logo are registered trademarks of NOBILIS S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. 119.99 € (Advised price).